ESPECIAL
As melhores edições da *Dragão*

NOTÍCIAS DO BARDO
Livros para demônio nenhum botar defeito

CONTO
Uma história no Império de Jade

ADAPTAÇÃO
No Man's Sky para *3D&T*

VAMPIRO
O futuro dos filhos de Caim

BRASIL DRAGÃO

ANO 12 • EDIÇÃO 113

DICAS DE MESTRE
ENTÃO VOCÊ QUER JOGAR RPG?

GANCHOS!
MAIS DE SETENTA IDEIAS DE AVENTURA

RESENHA
DADOS E HOMENS – UMA HISTÓRIA DE *D&D*

O AVANÇO DA TORMENTA

O QUE MUDOU NO MAIOR CENÁRIO DE CAMPANHA DO BRASIL!

HOJE SIM!

"Por que vocês não voltam com a Dragão Brasil?"

Faz mais ou menos 10 anos que a gente ouve essa pergunta (inclusive no período em que a revista ainda existia, numa encarnação que ninguém faz muita questão de lembrar). E a resposta sempre foi, resumidamente, um alto e sonoro "Porque não".

Havia muitos motivos para isso, mas o principal era que quando se fala em *Dragão Brasil* a imagem que vem é a da banca de jornal, a sensação de pegar a revista na mão. E isso, de fato, morreu. Por uma série de fatores as revistas impressas têm cada vez menos espaço e a vida de um periódico de nicho como o nosso seria bem curta.

Mas a grande verdade, a história que vamos contar para os nossos netos se tudo der certo, é que tudo partiu de uma brincadeira.

Stranger Things, ótima série da *Netflix*, causou um tsunami nostálgico avassalador nas redes sociais. O **Marcelo Cassaro** notou que a fonte usada no título da série era o mesmo da *Dragão* e postou no *Facebook*. Então o **J.M. Trevisan** decidiu fazer uma capa falsa da *DB* anunciando a adaptação do seriado para *3D&T* e na sequência lançou um pdf, uma mini-edição, com toda a cara dos primórdios da revista. A internet explodiu. Até o momento, a postagem alcançou organicamente mais de 500 mil pessoas. É mais que a população da Islândia.

E aí foi a vez de nos perguntarmos: "Por que não trazemos a *Dragão* de volta?". Seria estúpido ignorar o carinho de tanta gente.

Por isso a revista voltou. De verdade, dessa vez. E se esse futuro muito louco em que vivemos for o lugar da *DB*, vamos continuar aqui por muito tempo, com a ajuda de todos vocês.

Em prol da honestidade, somos obrigados a confessar que por um longo período achamos mesmo que a revista havia sido enterrada para sempre.

Obrigado por nos lembrar que dragões não morrem assim tão fácil.

Os Renascidos Editores

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Diretor
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Rogerio "Katabrok" Saladino, Marcelo "Paladino" Cassaro, Leonel Caldela, Gustavo Brauner

Colaboradores
Alexandre Lancaster, Álvaro "Jamil" Freitas, Bruno Schlatter, Carlos "CF" Frederico, Davide Di Benedetto, Eduardo Caetano, Enrico Tomasetti, Eva Cruz Andrade, Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa Shinken (textos), Caio Monteiro, Dora Lauer, Ursula Dorada (arte)

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner

Agradecimentos Especiais

Canivete

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016 Jambô Editora.
Todos os direitos reservados.

4 Notícias do Bardo
Alguém achou que ele ficaria de fora?

6 Pergaminhos dos Leitores
Paladinos e mais paladinos!

8 Resenha
Dados & Homens, a história de *D&D*.

9 Sir Holland
Nosso cavaleiro preferido continua atrapalhado.

10 Dicas de Mestre
Então você quer jogar RPG?

14 Adaptação
A Imensidão de *No Man's Sky* para *3D&T*.

22 Gazeta do Reinado
As principais notícias do mundo de Arton!

24 A Voz do Sabre
Tudo o que acontece em *Brigada Ligeira Estelar*!

26 Monster Chefe
Conheça o temível Shlurp!

28 O Melhor da Dragão
Os editores elegem suas edições favoritas!

34 Dedicação
Um conto no antigo Império de Jade.

42 Renascido das Trevas
A Volta de *Vampiro: A Máscara*.

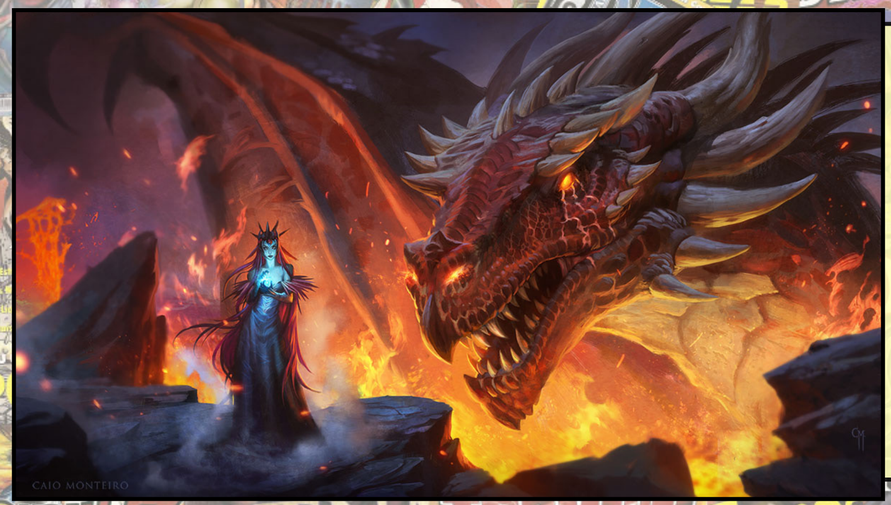
44 Ganchos de Aventura
113 ideias para o seu RPG (qualquer que seja ele)!

56 O Avanço da Tormenta
A história do cenário mais jogado do país!

66 Lado B do RPG
Sertão Bravio, RPG baseado no Brasil colonial.

70 Chefe de Fase
A trágica história do elfo Thaethnem Taheldarien.

74 Amigos de Klunc
Os valorosos apoiadores que deram vida à *Dragão*!



A CAPA

Sejamos claros: a revista se chama *Dragão Brasil*, certo? Tanto a edição de estreia quanto a edição cinquenta tinham dragões vermelhos na capa. Ou seja: obviamente era hora de repetir a dose em nossa volta triunfal.

A arte de **Caio Monteiro** mostra o Rei dos Dragões Vermelhos, Sckhar, e a Rainha dos Dragões Brancos, Beluhga, em uma conversa talvez um pouco menos amistosa do que parece à primeira vista.

Notícias do Bardo

O Bardo voltou! Longa vida ao Bardo!

A Dragão voltou, o Paladino voltou, então é claro que o Bardo iria voltar também!

Aqui você confere todos os meses as principais notícias e lançamentos do mundo do RPG! Eventos, suplementos, financiamentos coletivos interessantes! Tudo no mesmo lugar!

A sombra do capeta

A campanha de *Shadow of the Demon Lord* no *Catarse* está entrando em sua etapa final. Projeto trazido pela editora *Pensamento Coletivo*, este jogo de fantasia sombria alia um sistema simples e rápido com grande capacidade de customização e narrativa colaborativa.

Caso a meta seja atingida, *Shadow of the Demon Lord* terá 272 páginas em formato A4, capa dura e miolo colorido. Clique **aqui** para visitar a página da campanha!

RPG na biblioteca

Dia 12 de novembro acontecerá mais uma vez o encontro de RPG na Biblioteca Parque Estadual, no Rio de Janeiro, uma ótima oportunidade para apresentar o hobby a jogadores novatos ou encontrar velhos amigos!

O encontro contará com várias aventuras de sistemas diferentes e começará às 13h. A Biblioteca do Parque Estadual fica na Av. Presidente Vargas, 1261, Centro, Rio de Janeiro.

A entrada é franca.

Anarquia futurista

Depois de muito tempo sem uma versão nacional, *Shadowrun* voltou recentemente ao Brasil pelas mãos da editora *New Order*, através de uma caixa introdutória. Mas se as regras pesadas da quinta edição deste clássico cyberpunk o intimidam, temos uma excelente notícia.

Shadowrun: Anarchy é uma versão alternativa do sistema de regras, muito mais intuitivo, baseado no *Cue System*.

Assim, *Anarchy* é uma experiência focada na narrativa, com tudo o que você precisa para juntar seus equipamentos, preparar alguns feitiços e começar a rolar os dados. Por enquanto o novo livro só está disponível em inglês, mas não se preocupe: conversamos com a *New Order* e eles confirmaram o interesse em trazer a novidade para o Brasil.

Playtest, Sr. Sulu

Star Trek Adventures, da editora *Modiphius*, está iniciando inscrições online para seu playtest gratuito.

Ao se inscrever, além de escolher se registrar como jogador, narrador ou ambos, você precisa escolher uma entre quatro naves – *USS Lexington* para jogos durante a série clássica, *USS Venture* para jogos durante a nova geração, *USS Thunderchild* para jogos focados em conflitos baseados na era da nova geração e *USS Bellerophon* para ciência e exploração na era da nova geração.

Os testes começam em novembro e duram até a primavera (do hemisfério norte) de 2017. Clique **aqui** para se inscrever. A linha também promete um jogo de miniaturas baseado na série.

Torneio de topázio

Torneio de Topázio é uma aventura clássica de *Lenda dos Cinco Anéis*, o RPG de fantasia baseado no Japão feudal, atualizada para a edição mais recente.

O torneio é uma prestigiosa cerimônia de *gempukku*, na qual jovens samurais recebem seus *daisho*. É uma aventura que funciona como introdução tanto para os jogadores quanto para os personagens!

Quer saber quanto custa? Nada! *Torneio de Topázio* está disponível gratuitamente na ***página da New Order.***

Quem quer aventuras?

A editora *Retropunk* tem uma iniciativa de assinatura em que você recebe aventuras mensalmente. Um dos pacotes, o ***Gumshoe Adventure Package***, foca no ótimo *Rastro de Cthulhu*, um RPG investigativo no universo de **H.P. Lovecraft**.

Nos mesmos moldes, o ***Savage Worlds Adventure Pack*** também traz uma aventura digital por mês, incluindo suporte para cenários baseados no sistema, como *Deadlands* e *Accursed*.

Chopstick

Após um bem-sucedido financiamento coletivo, *Chopstick*, de **Igor Moreno** (*Space Dragon*, *Proletarii*, *Birl*) está disponível para venda na loja da *Flying Ape*, editora do jogo.

Chopstick é um RPG de mesa sobre kung fu, gangues e muita ação, inspirado nos filmes de artes marciais. A ficha é o dossiê criminal do seu personagem! O livro tem 80 páginas em formato A5. Visite **o site** para saber mais.

Senhores da guerra

Este suplemento para *Old Dragon*, fortemente influenciado por obras de **Bernard Cornwell** como *As Crônicas de Arthur* e as *Crônicas Saxônicas*, leva seu jogo para a baixa fantasia.

Isso significa menos masmorras, menos dragões, e mais paredes de escudos. O suplemento já está a venda ana *Red Box*.

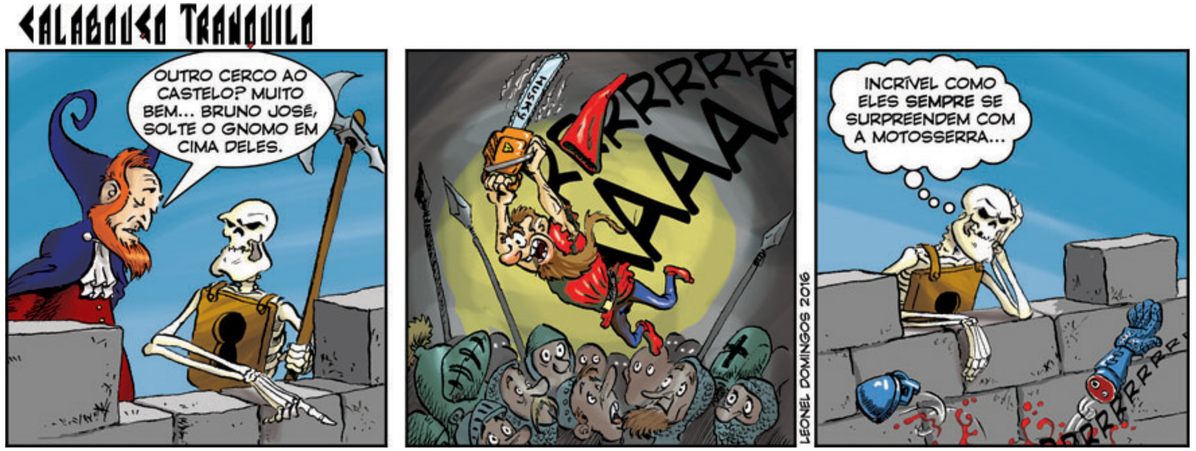
Ian Livingstone na CCXP

Em parceria com a **Comic Con Experience** a Jambô trará **Ian Livingstone** para o evento que acontece entre os dias 1 e 4 de dezembro, em São Paulo.

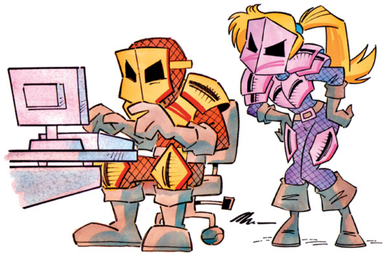
Caso sua memória esteja fraca, Livingstone (que além de tudo é membro de uma ordem de cavalaria de verdade) foi um dos autores responsáveis pela criação dos livros-jogos da série *Fighting Fantasy*, famosos na década de 90 e publicados atualmente pela *Jambô*. No catálogo estão sucessos como *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, que você pode adquirir visitando **o site** da *Nerdz*.

A sessão Notícias do Bardo é feita pelo pessoal do RPG Notícias! Clique abaixo e visite o site!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES



Saudações sagradas, leitores! Ei, faz um tempinho que eu não digo isso...

Então, a *Dragão Brasil* está de volta. E eu, o Paladino, também. Até que enfim! Não preciso mais continuar com a barraquinha de churr... digo, posso retornar à gloriosa missão de solucionar as dúvidas de nossos leitores!

Mas fica a pergunta: nesta primeira edição da nova fase, NÃO HÁ ainda mensagens de leitores. Então, quem teria enviado estes pergaminhos?! Certo, sei que vou me arrepender de perguntar, mas vamos ver...

Paladina

Palada, seu lindo! Então é mesmo verdade?! A DB voltou?! Que da hora! Nem me aguento de ansiedade para voltar também! Já estou largando aqui este emprego mega-giga-tera-chato como chefe de segurança em corporação multinacional!

Mas é tudo tão estranho, tão diferente. Então, uma revista digital? Por que não uma versão impressa, em bancas, como antigamente? Ou ainda, por que não um site, ou blog, ou canal no YouTube?

Vá se preparando, Palada! Precisa de alguém para manter você na linha. Depois do que andou aprontando, não sei como a Deusa ainda não torrou você com relâmpagos. A Deusa é muito paciente e boazinha, isso sim! Estou chegando, maninho! A gente se fala!

Paladina, clone feminino do Paladino

Paladina... hã... bom... pois é, ter um clone feminino me custou anos de terapia...

O mundo mudou, o mercado editorial mudou. Não só a *Dragão Brasil*, mas outras revistas informativas sobre assuntos nerds (*Wizard, InQuest, Dragon, EGM*...) não existem mais em versões físicas, de papel. Imprimir e distribuir toneladas de revistas para todo o Brasil é caro, forçando o leitor a pagar boa parte desse custo. Também não é lá muito ecológico, exigindo corte de árvores para papel e gerando poluição para o transporte em caminhões. Hoje, é mais fácil e limpo achar esse tipo de informação na internet. Por isso a nova *DB* é toda digital, enviada diretamente a seus assinantes.

Também decidimos que, em vez de blog ou site ou canal de vídeo, a *DB* continuaria sendo uma *revista*. Com páginas e sessões e tudo isso. Porque assim a *DB* existiu, assim ela é lembrada, assim ela ainda é amada. É um tributo, é respeito a todos os leitores que tanto pediram sua volta.

Ok, acho que vai ser bom ter a Paladina de volta. Isto é, menos quando ela está incomodada. Ou estressada. Ou chateada. Ou querendo moer alguém de pancada. Ou seja, quase o tempo inteiro.

Antipaladino

VOCÊ!!! Seu mala, seu traste, seu bosta! É muita cara-de-pau, sair do buraco onde andou se escondendo de mim por todos esses anos! Me largar aqui sem propósito, sem um paladino para aporrinhar, só jogando simulador de namor... só jogando Doom em nível Pesadelo, porque sou muito macho! Sabe quanto XP eu ganhei? Sabe quantos níveis eu subi? ZERO!

Dragão Brasil de volta. Grandes coisas! Vai ser a mesma porcaria de antes. Vai ter só adaptação de anime, e nenhum material de campanha original. Vai ter só Tormenta*, só* 3D&T*, e os outros sistemas ficam chupando o dedo. E nada, NADA de ouvir opinião dos leitores, NADA de deixar a revista como eles querem. Fazem tudo errado! Vou mandar duzentos links de blogs e fóruns provando que vocês fazem tudo errado!*

Pode me esperar, seu bostinha! Já estou afiando o machado mata-paladinos +4. Quando eu chegar aí, não vai sobrar um pedacinho de armadura para contar a história!

Antipaladino, seu nome é autoexplicativo

Escondido de você?! Mas eu estava à vista de todos, em minha barraquinha de... em minha nem um pouco constrangedora ocupação anterior!

"Jogando *Doom* porque é macho?". Que estranho, Anti! Muitas meninas jogam FPS e MOBA e RPG e tudo quanto é game. Jogam até melhor que muitos caras, vencem campeonatos e tal. Alguém está precisando evoluir!

Ah, o eterno debate sobre o melhor conteúdo para a *DB*! Adaptações ou originais? Este ou aquele sistema? Mal aí, Anti, mas fizemos tudo direito — ou não duraríamos 111 edições, nem estaríamos voltando. Mesmo assim, as coisas agora serão bem diferentes. Estamos acompanhando o público mais de perto, estamos de olho nas redes sociais. Ainda, um grupo seleto de assinantes vai poder participar das próximas edições, vai poder escolher o que querem.

(Hum... mas só por precaução, acho que vou usar aquele truque que aprendi naquele game de espionagem. Aquele com a caixa de papelão.)

Chibi Paladina

Tio! Tio! Tio Palada! Você voltou, tio! E a irmã Paladina vai voltar também! E o Antinho também! ANTINHOOO! Você ainda é do mal, Antinho? Se você ainda é do mal, então tem que apanhar, apanhar bastante. Vai apanhar até ficar do bem. Ou até seus miolos vazarem pelos buraquinhos da máscara. Porque é isso que eu faço. Eu faço as pessoas serem boazinhas. Batendo nelas.

Tio, que legal, Tio! Estão voltando as coisas divertidas de quando eu nem tinha nascido, porque sou pequenininha. Tem RPG retrô, gibi retrô, videogame retrô, Stranger Things retrô. Mas o que vai ter agora na Dragão, tio? Vai ser igual antigamente? Vai ter RPG de livros e dadinhos engraçados? Vai ter joguinho de cartinhas da Sakura? Vai ter joguinho que você pula as casinhas e vai pra cadeia?

Beijinho, tio Palada! Logo eu apareço aí para bater bastante no Antinho!

Chibi Paladina, menininha mágica cutch-cutch

NÃO ME CHAMA DE TIO PALADA! (Agh! Tinha até esquecido...)

Espera! QUEM é você, minazinha? Não se chamava, deixa ver, "Antipaladina"? Você não tinha uns cinco, seis anos QUINZE ANOS ATRÁS?! Como pode ser pirralha ainda?!

Sim, claro que a *Dragão Brasil* será principalmente sobre RPGs estilo "pen & paper", aqueles com livros, dados, papel e lápis. Mas a nova *DB* vai além — será sobre *todos* os jogos analógicos. RPGs, card games, board games, wargames, miniaturas. Jogos antigos e novos. Talvez até ocasionalmente arranhar RPGs eletrônicos, por que não?

"Chibi Paladina"? Quantos outros paladinos vão mudar de nome? Aliás, quantos outros *existem?*

Neko, Draco, Magi...

Saudações, estimado Paladino. Mas que ótima notícia, o retorno da saudosa Dragão Brasil! Realmente excelente! Porque significa a volta de tantas outras coisas, savvy?

Ah sim, sei que deve lembrar-se de minha capa esvoaçante e espada ligeira. Ainda mais ligeiras são minhas palavras, que agora perguntam: uma vez que a novíssima DB não será encontrada em bancas, como nossos estimados leitores vão adquiri-la? Como devem juntar-se às fileiras, afiliar-se à legião de assinantes, voltar a apreciar nossas aventuras, savvy*? Revele o segredo, colega servo de tão formosa Deusa!*

Despeço-me, mas não sem antes anunciar minha volta em futuro próximo. Ainda, os demais também avisam retornar. Neko. Draco. Magi. Tio Palada. E eu, Galante, inigualável duelista e conquistador de donzelas. Acredito que agora somamos nove ou dez, savvy?

Galante Paladino, espadachim romântico das antigas

GALANTE?! Você não era alguém chamado Swashy? Paladino Swashbuckler? De quando *Piratas do Caribe* ainda era legal?

Para ser assinante da nova *Dragão Brasil,* você só precisa se cadastrar no apoia.se, uma plataforma de financiamento coletivo recorrente, onde o público pode apoiar trabalhos criativos. Ou seja, você paga uma taxa e recebe a DB todos os meses! Conforme a resposta dos leitores, a DB pode ficar ainda maior e melhor. Siga o link e veja tudo sobre a campanha.

Como assim, NOVE OU DEZ PALADINOS?! Neko, Draco, Magi, quem são esses? QUEM É "Tio Palada"?! EU sou o Tio Palada! Isto é, NÃO, não sou, mas me chamam assim!

Affe, que bagunça!

Escreva para a Dragão Brasil!
Envie um e-mail para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos" ou "Lendas Lendárias"

Dados e Homens

A aventura épica da criação de *Dungeons & Dragons*

Eu acho que um dos grandes problemas enfrentados pelos jogadores de RPG no decorrer da vida é a perda da fé.

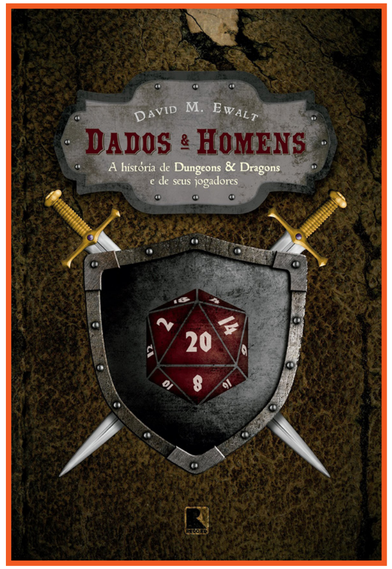
Não a fé padrão. Fé no próprio RPG mesmo. Na capacidade de se divertir. Na habilidade de resgatar os amigos de aventura que se perderam nos labirintos da vida moderna. No talento de buscar novos companheiros de batalha.

Acho que por isso acredito que *Dados & Homens*, livro escrito por **David M. Ewalt**, jornalista da *Forbes*, um veículo altamente respeitado, é menos sobre a história do RPG mais famoso do mundo e mais sobre a fé no próprio hobby.

O subtítulo ("A história de *Dungeons & Dragons* e de seus jogadores") é bem preciso: Ewalt obviamente faz o possível para destrinchar os mistérios da criação mais notória de **Gary Gygax** e **Dave Arneson**, mas gasta ainda mais páginas tentando traçar seu próprio DNA como RPGista. E essas duas missões mesclam-se em total harmonia, para a felicidade do leitor.

Todo esse processo – que descrito aqui pode até ter cara de sinopse de autoajuda mas que, acredite em mim, não é – passa por uma série de etapas. Ewalt se recusa a falar de *Dungeons & Dragons* sem antes explorar as raízes ancestrais e variantes do RPG.

Por isso o vemos circulando entre os adeptos dos wargames históricos de miniaturas, tentando analisar o que nos impulsiona a jogar e participando de um live action medieval narrativo. O resultado é um relato honesto e sincero, mesmo quando a avaliação final é menos lisongeira ("Para mim, jogos de estratégia com miniaturas históricas têm muita arregimentação e pouca imaginação. São interessantes, mas não são *Dungeons & Dragons*") do que se esperaria normalmente.



Quem conhece a história da *TSR* mais a fundo talvez não encontre grandes novidades na parte mais factual do livro. Estão lá os experimentos de Arneson com seu grupo de wargames – colocando druidas com phasers entre exércitos romanos – que culminariam na criação de *Blackmoor*, a influência das regras de *Chainmail* (jogo criado por Gygax), o nascimento da *Gen Con* (a maior convenção de RPG do mundo), o rompimento da parceria, o sucesso, os processos, as dificuldades e tudo mais (com o mérito de não mostrar os patriarcas do hobby como santos – Gygax parece um tanto longe disso, inclusive), mas fica faltando aquele detalhe obscuro a mais. Como jogador criado nos anos 90, senti falta principalmente de relatos de bastidores sobre a grande era dos cenários de *AD&D*, por exemplo.

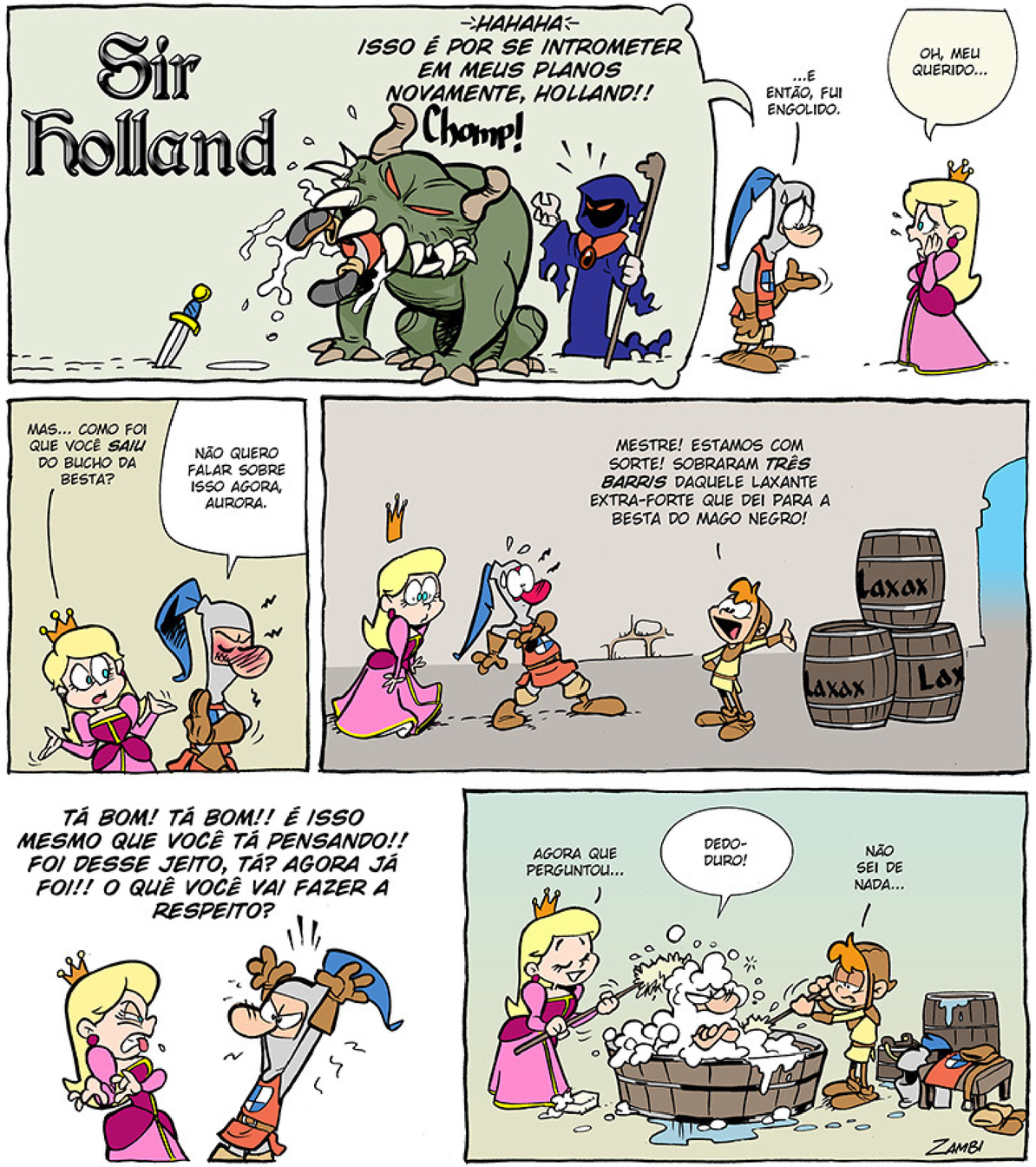
Ainda mais interessante que o relato biográfico sobre Gygax e Arneson é a já citada jornada do próprio autor.

Através de seus relatos e narrações dignas de um mestre experiente, conhecemos seu grupo de jogo e as aventuras vividas por eles num mundo pós-apocalíptico em que devoradores de mentes podem ser bondosos e dinheiro de verdade se torna uma relíquia sagrada. Nos aprofundamos em sua abstinência de jogo quando longe dos amigos e nas inseguranças de se assumir como RPGista.

A identificação é inevitável e a sensação durante a leitura é a de ouvir as histórias de um jogador que frequentou a mesma loja, viveu o mesmo que você. Mais de uma vez ecoou na minha cabeça um "É isso!", típico de quem finalmente encontra alguém que entende um certo sentimento.

Ewalt não soa como um estudioso relatando os resultados de sua pesquisa. Soa como um companheiro de batalhas relembrando aventuras em volta de uma fogueira. Isso por si só já torna *Dados & Homens* uma leitura obrigatória.

J.M. Trevisan



DICAS DE MESTRE

PRIMEIRA AVENTURA

Começar sua carreira tendo Jaime Lannister como modelo pode não ser uma boa.

Você decidiu jogar RPG.

Soube que é um jogo com livros e dados. Descobriu que a sigla significa Role Playing Game, "jogo de interpretação de papéis". Soube que é sobre inventar personagens, contar histórias, divertir-se com amigos. Soube que é o passatempo nerd supremo; nada é mais nerd que jogar RPG.

Ou apenas viu *Stranger Things* na *Netflix* e gostou.

Uns vinte anos atrás, seu desafio teria sido bem maior. No Brasil, RPG era um hobby restrito a bem poucos. A maior parte dos jogos não existia em língua portuguesa; quase todos os RPGistas — antes que essa palavra sequer fosse inventada, nas páginas da *Dragão Brasil* — eram universitários, fluentes em inglês. Foi a época da Geração Xerox, quando os (caros) livros importados eram fotocopiados para os amigos. A pioneira editora *Devir* apenas começava a trazer grandes títulos como *GURPS* e *Vampiro: a Máscara*. Também havia os queridos livros-jogos *Aventuras Fantásticas*, agora republicados pela *Jambô* sob o nome original da série: *Fighting Fantasy*.

Hoje, você tem mais e melhores opções.

Você e o livro

Grande parte dos RPGistas aprendeu a jogar assim. Consiga um livro básico (o manual de regras para aquele jogo) de sua escolha. Leia tudo. Aprenda tudo. Reúna amigos. Joguem. Simples assim.

Quase todos os livros básicos de RPG ensinam como jogar — afinal, é para isso que existem. Contêm narrativas, tutoriais, exemplos. Mesmo assim, muita coisa talvez não fique clara até você de fato começar a jogar. Você terá dúvidas que nem sempre os manuais dirão como resolver. Terá a sensação de estar fazendo algo errado. Você e seus amigos vão interromper o jogo o tempo todo, debater, discutir, tentar entender como esta ou aquela regra funciona.

Isso é normal. E pode ser a melhor forma de aprender RPG. Descobrindo por si mesmo.

Não existe maneira certa ou errada de jogar, existe apenas a maneira que funciona para você e seus amigos, a maneira que diverte todos. Dois grupos jogando o mesmo jogo, usando as mesmas regras, podem adotar estilos totalmente diferentes. Uns estudam as mecânicas para maximizar seus personagens, buscar o melhor desempenho, achar combos. Outros exploram a interpretação, a atuação, o lado teatral. Outros escrevem páginas e páginas de histórico para seus personagens, e outros ainda misturam regras de jogos diferentes, ou reinventam tudo. Nenhum grupo joga igual a outro. E todos estão jogando direito.

Começar do zero com seus amigos é excelente, justamente porque estarão construindo seu próprio estilo. Inventando seu próprio jogo.

Encontre um grupo

Talvez você não tenha condições — ou tempo, ou disposição — para enfrentar um livrão de regras inteiro antes de saber se vai gostar. Talvez queira apenas experimentar. Ou então, talvez o jogo não pareça tão interessante apenas lendo o manual: RPG é divertido de jogar, mas difícil de explicar.

Nesse caso, sentar-se com um grupo já existente para uma sessão sem compromisso pode ser a melhor escolha.

Anos atrás, a melhor forma de encontrar esses grupos "casuais" seria em encontros e convenções. O *Encontro Internacional de RPG*, realizado anualmente em São Paulo, chegava a reunir dezenas de milhares de jogadores — incluindo mesas apenas para novatos, com mestres prontos para ensinar o básico. Esses eventos ainda acontecem; o *Diversão Offline*, sediado no Rio de Janeiro, tem tudo para se tornar o novo grande evento nacional de RPG.

Também é possível encontrar espaços reservados para jogos em lojas e livrarias especializadas. Quase sempre haverá ali algum grupo jogando. Além disso, vivemos a Era da Informação; o mundo está conectado, as redes sociais estão aí. Achar pessoas com interesses iguais aos seus é muito simples.

Para jogar com um grupo formado, você não precisa necessariamente saber todas as regras. Só o mínimo para construir um personagem (mais ou menos metade do livro básico). O mestre e os outros jogadores podem ajudá-lo, apontar as melhores raças e classes, sugerir aquilo que falta no grupo. Melhor ainda, o mestre pode oferecer um personagem pronto. Mesmo que você não entenda tudo que está ali na ficha, um bom mestre vai simplesmente perguntar o que você quer fazer, e pedir por rolagens de dados quando necessário.

Mas fique avisado, isso nem sempre vai funcionar — pode ser que você não consiga enturmar-se. Como já mencionado, muitos grupos aprendem e descobrem o jogo juntos, ao mesmo tempo. Ficam familiares a esse universo, fazem piadas com termos de jogo, evocam lembranças de sessões antigas. São como qualquer grupo de amigos que praticam alguma atividade regularmente. Quando um estranho senta-se à mesa, pode haver desconforto. O grupo pode não ser receptivo — podem estranhar, se ressentir por ter seu momento especial prejudicado pela presença do estranho. Não vamos julgá-los: qualquer um pode ficar mal-humorado quando alguém atrapalha sua diversão.

Será questão de sorte, ou sua capacidade de socializar, ou ainda a receptividade do grupo. O que você pode fazer é adaptar-se, ser aberto a ouvir. Não tentar "jogar melhor", aceitar que todos ali conhecem o jogo melhor que você. Tentar divertir-se sem estragar a diversão dos demais. Se isso não acontecer, não culpe o RPG, não culpe ninguém. Tente outro jeito.

Assista a uma sessão

Mais seguro que sentar-se à mesa com um grupo formado, é apenas observar. Por mais que os manuais tentem explicar como o jogo funciona, nenhum texto descritivo vai prepará-lo para as loucuras de um jogo real!

Grupo unido destrói o mal unido.

E onde encontrar uma sessão rolando? Talvez você tenha amigos que jogam e não se importariam com plateia. Talvez conheça um daqueles lugares — lojas ou livrarias — com espaços próprios, onde um ou mais grupos jogam em público. Mas existe uma maneira muito mais simples de ver RPGistas em ação, que muitas pessoas desconhecem.

São as *streams* de RPG. Jogadores que transmitem suas partidas online, para que qualquer pessoa assista na internet. Esses jogadores podem estar reunidos fisicamente no mesmo lugar, na mesa com livros e dados, como em um jogo tradicional; ou então interagindo por webcam e ferramentas digitais próprias. Em ambos os casos, as sessões de jogo podem ser acompanhadas ao vivo, muitas vezes até permitindo que os espectadores façam comentários por chat em tempo real. Mais tarde, para aqueles que perderam, os vídeos são hospedados no *YouTube* ou outra plataforma. O Brasil tem ótimos canais de RPG por stream:

Guilda do Macaco: campanhas oficiais de *Tormenta RPG*. O que acontece na mesa de jogo reflete nos livros, e vice-versa. No chat os espectadores votam em momentos cruciais da história, e os assinantes do canal concorrem ocasionalmente a prêmios exclusivos. Em sua temporada atual, participam ninguém menos que os seis autores do jogo: **J.M.Trevisan**, **Rogerio Saladino**, **Leonel Caldela**, **Guilherme Dei Svaldi**, **Gustavo Brauner** e eu, **Marcelo Cassaro**.

Perdidos no Play: capitaneado por **Rafael Amon**, o Perdidos no Play já está na estrada há algum tempinho, trazendo aventuras que variam de *D&D* a *Numenera*, passando por *Mago: A Ascensão* e *Jadepunk*.

RPG das Minas: **Mari**, **Marina**, **Babs**, **Monique** e **Flávia** (com a aparição de convidados e convidadas ocasionais), viram o mundo dos RPGs de ponta-cabeça e quebram fronteiras na porrada. Nada é sagrado nessa *stream*.

Roleplayers: grupo conhecido por suas ações em eventos de RPG, a *Roleplayers* começa a estender suas garras no mundo das *streams* também.

Tear dos Mundos: centrado em sistemas e cenários mais alternativos, este canal oferece um cardápio um pouco diferente dos outros presentes nesta lista. E é exatamente essa a ideia.

Critical Role: caso seu inglês esteja bem afiado, você pode até arriscar este excelente canal norte-americano, onde dubladores profissionais jogam diante de grandes plateias. Até o ator **Vin Diesel**, RPGista convicto, já jogou aqui!

Azecos Game Streaming: provavelmente o *streamer* de RPG mais prolífico em atividade no país, **Azecos** já carrega nas costas (até o fechamento desta edição) mais de cinquenta episódios de seu *Rola o Dado*!

Gruntar TV: ao traçar o DNA das *streams* de RPG brasileiras, **Gruntar** está lá no início da cadeia. Reconhecidamente um pioneiro da área em terras tupiniquins.

Outros canais: Torre Vorpal, Corte de Copas, Nerd Guide, Mundo das Manas, O Velho Crânio, Casa Velha, Confraria dos Dados, Dragões do Sol Negro

PALADINO

Que programa é esse?

Existem várias plataformas para jogar RPG de mesa online, mas sem nenhuma dúvida a mais difundida é o ***Roll20***.

O *Roll20* nada mais é que uma plataforma via site que unifica rolagens de dados, mapas, fichas de personagens e outros acessórios em um lugar só. O serviço é gratuito (com versões pagas e com mais funcionalidades) e tem suporte para fichas e rolagens automatizadas dos principais sistemas de jogos atuais.

Tormenta é o único sistema nacional com suporte nativo no *Roll20*.

O que jogar?

Há quem diga o contrário, mas o Brasil nunca teve tantos RPGs disponíveis em português — muitos trazidos por editoras independentes, ou campanhas de financiamento coletivo.

Esta lista está longe de ser completa e inclui apenas jogos publicados atualmente — você pode encontrar outros bons títulos antigos em sebos de livros usados, ou sites de compra e venda online.

Alguns são melhores para iniciantes, mas é melhor você escolher conforme o gênero que mais o agrada.

3D&T Alpha: *Defensores de Tóquio* fica no topo da lista, porque é ótimo para começar. Baseado em anime e mangá, usa regras simples e exige poucos minutos para construir um personagem. Você pode comprar o *Manual 3D&T Alpha* em **versão física impressa, ou fazer download gratuito da versão digital.**

Dragon Age: versão em livros e dados do famoso game da *Bioware*. Jogo de fantasia sombria sobre guerreiros, magos e ladinos no mundo de Thedas, lutando contra a chegada do Flagelo.

Lenda dos Cinco Anéis: pense em um RPG de fantasia mas, em vez de Europa medieval, sobre Japão feudal. No Império Esmeralda, grandes clãs samurais lutam pelo domínio de Rokugan enquanto resistem a ataques de monstros profanos das Terras Sombrias. Clássico eterno e imperdível.

Numenera: do aclamado **Monte Cook**, este jogo é sediado bilhões de anos no futuro, quando várias civilizações avançadas floresceram e caíram. Impossível diferenciar magia e supertecnologia. Cabe aos aventureiros resgatar artefatos, descobrir maravilhas do passado e sobreviver em um mundo desolado.

Guerra dos Tronos: jogo oficial baseado no universo de **G.R.R.Martin** para os romances *As Crônicas do Gelo e Fogo* e a série *Game of Thrones*. Tudo como você conhece: as grandes Casas tramando, manipulando e guerreando pelo Trono de Ferro e o domínio de Westeros. Enquanto isso, o inverno está vindo...

Old Dragon: como se jogava RPG antigamente? *Old Dragon* consegue emular essa experiência, usando uma versão muito antiga das mecânicas de *Dungeons & Dragons*.

Reinos de Ferro: mistura de fantasia medieval e ficção científica steampunk, este jogo robusto é sobre espadas e armas de fogo, sobre magia e máquinas a vapor, em um mundo de campanha profundamente detalhado.

Pathfinder RPG: sucessor espiritual de *Dungeons & Dragons*, tornou-se o novo favorito do público quando *D&D* passou por mudanças não muito populares. Pela primeira vez na história do hobby, chegou a tomar de *D&D* o título de RPG mais jogado no mundo. Livrão pesado, para quem não tem medo de regras. Indicado para fãs de fantasia que levam sua diversão a sério.

Tormenta RPG: enquanto *Pathfinder* tornou-se o novo *D&D* nos Estados Unidos, *Tormenta RPG* fez o mesmo no Brasil. O mundo medieval mágico de Arton nasceu nas páginas da *Dragão Brasil*, cresceu, ganhou muitas versões. Seu livro básico usa o mesmo *Sistema D20* de *Pathfinder*, mas com mecânicas mais enxutas e rápidas.

Fate: se *GURPS* infelizmente não existe mais no Brasil, este pode ser considerado um ótimo sucessor. *Fate* não tem um cenário próprio, adapta-se a qualquer aventura ou estilo de jogo. Conta ainda com uma versão para iniciantes, o *Fate Acelerado*.

Savage Worlds: outro digno sucessor de *GURPS* como jogo maleável, *Savage Worlds* é famoso por aceitar aventuras em qualquer gênero, seja fantasia, ficção científica, super-heróis e outros, com regras extremamente flexíveis e elogiadas.

Outros sistemas: *Shadowrun, Mutantes & Malfeitores, Terra Devastada, 3:16 Carnificina Entre as Estrelas, Fiasco, Abismo Infinito, Yggdrasill, Um Anel RPG, Dungeon World, Violentina, Rastro de Chtullu, 13° Era.*

Já pensou em transformar sua **ideia de jogo** em um projeto real?

Conheça o curso de **GAME DESIGN** mais elogiado do Brasil!

Curso de **GAME DESIGN**
100% online!

- 40 vídeoaulas super divertidas
- Embasado por mais de 30 livros
- Exercícios diferenciados
- Projete seu próprio jogo durante o curso

Confira uma aula grátis:
http://bit.ly/testgamedesign

Acesse
gameacademy.com.br
e saiba mais!

APENAS
R$199,00
Ganhe 10% de desconto
com o código* DRAGAOBRASIL
*código válido até o dia 31/12/2016

GAME ACADEMY

NERDZ

MANGÁS! RPG! CARDS! QUADRINHOS!

A LOJA DO SEU MUNDO!

ACESSE E CONFIRA!
NERDZ.ETC.BR

Os mundos de possibilidades de *No Man's Sky*, para *3D&T*.

O CÉU É DE NINGUÉM

Olhe para o céu da noite, e tente contar as estrelas que você vê. Parece impossível, não? Agora pense que cada uma delas está a milhares de anos-luz de distância — uma medida de espaço tão grande que a própria luz leva um ano inteiro para percorrer — e pode conter um sistema planetário inteiro ao seu redor. Quantos mundos diferentes devem existir em um único quadrante do nosso céu?

No universo de *No Man's Sky*, jogo produzido pela *Hello Games*, temos um número: cerca de dezoito quintilhões de planetas possíveis. Cada um é único, gerado por um complexo algoritmo de computador; e você pode explorá-los atrás de recursos e conhecimento. Podemos dizer que é uma quantidade virtualmente infinita — é literalmente impossível para uma única pessoa visitar todos eles no espaço de uma vida inteira.

Mas é claro que "virtualmente infinito" ainda pode ser pouco para alguns. No RPG, podemos ter um universo realmente infinito — limitado apenas pela sua própria imaginação. Cabe a você explorá-lo nos seus menores detalhes com seus amigos na mesa de jogo.

Então prepare seu motor de dobra espacial e vista o seu exotraje de sobrevivência; você está prestes a partir em uma jornada rumo ao desconhecido, diferente de tudo o que você já experimentou!

Um universo infinito (ou quase!)

No cerne de uma campanha inspirada por *No Man's Sky* está a exploração espacial. Os personagens devem viajar por anos-luz de distância, encontrando planetas exóticos de ambientes hostis, catalogando fauna e flora bizarras, e extraindo recursos naturais que os permitam sobreviver e chegar ao próximo planeta. No caminho entre um e outro, é claro, há o contato com raças alienígenas em estações de comércio, combate com bandoleiros e piratas espaciais, e o que mais o mestre quiser.

São muitas as razões que podem levar um personagem a se tornar um explorador. Talvez seja um xenobiólogo que estuda as plantas e animais de planetas distantes, com a missão de catalogá-los e entendê-los; ou então um comerciante espacial que busca minérios raros para revender em sistemas planetários distantes, onde seu preço está inflacionado. Um astroarqueólogo pode buscar as ruínas e monólitos misteriosos que abundam em muitos locais, desvendando a história secreta das raças alienígenas, e alguém menos escrupuloso pode viver apenas de saques e pilhagem dos viajantes interplanetários.

Por trás de tudo, há a busca pelo elusivo centro do universo, o ponto misterioso ao redor do qual orbitam todas as galáxias e astros. Dizem que as coisas ficam progressivamente mais exóticas e bizarras à medida que uma nave se aproxima dele: animais se tornam mais estranhos, minérios antes raros se tornam comuns, e a vida e atmosfera dos planetas passam a ser cada vez mais hostis. Que mistério pode ser revelado a alguém que finalmente o alcance?

E ainda há o Atlas. Uma entidade alienígena misteriosa, ele guarda todo o conhecimento acumulado por incontáveis civilizações alienígenas. É comum que viajantes sejam guiados por ele através de sinais e anomalias espaciais, sendo levados de sistema em sistema planetário até um objetivo que talvez não possa ser plenamente entendido.

Explorando o espaço

Para viajar entre as estrelas, é fundamental possuir uma nave bem equipada. Você pode construí-la seguindo as regras normais para veículos do *3D&T*, considerando-a como um Aliado. Normalmente, no entanto, a nave pertencerá a uma escala superior, sendo considerada um Aliado Gigante (veja em Brigada Ligeira Estelar). Cada personagem pode ter a sua, ou o grupo pode dividir o custo de uma única nave maior que sirva como base: quatro jogadores, por exemplo, poderiam juntar 1 ponto cada para comprar um Aliado Gigante de 4 pontos, talvez mesmo em escala Kiodai (o netbook *Naves Espaciais*, **disponível gratuitamente no site da Jambô Editora**, contém regras e custos para Aliados acima da escala Sugoi).

A ficha da nave dará conta da maior parte das suas características – fuselagem, blindagem, canhões de fótons, equipamentos especiais. Para explorar o espaço, no en-

Veículos espaciais são os melhores amigos das pessoas do futuro.

tanto, são necessárias tecnologias específicas, que deem conta das distâncias enormes entre um astro celeste e outro. Assim, além do motor comum que a permite levantar voo e se mover pela atmosfera de um planeta, existem outros três tipos de motores especiais para atingir outros patamares de velocidade, que os personagens deverão adquirir em algum momento para suas naves. Eles estão descritos a seguir.

Propulsores à jato (10 PEs): motores mais potentes que permitem à nave quebrar a barreira do som e atingir grandes velocidades dentro da atmosfera. Na prática, funciona como a vantagem Aceleração: o personagem gasta 1 PM e tem a possibilidade de realizar um movimento extra por rodada, dobrando sua velocidade.

Motor de pulso (10 PEs): esse aprimoramento para o motor permite que a nave atinja velocidade de pulso, percorrendo distâncias que pareceriam impossíveis, em poucos segundos. É fundamental para vencer as grandes distâncias entre os planetas em tempo razoável. Custa 5 PMs por uso, e aumenta a escala da sua movimentação em um nível – ou seja, permite que você viaje até dez vezes mais rápido que o normal. No entanto, não pode ser utilizado dentro da atmosfera planetária, nem durante um combate.

Motor de dobra hiperespacial (10 PEs): o último aprimoramento de movimentação para naves é a capacidade de realizar a dobra hiperespacial, que a permite chegar a outras estrelas e sistemas planetários vários anos-luz distantes. No entanto, o motor utiliza cápsulas especiais de antimatéria como combustível, que são caras e esgotam rapidamente. Cada cápsula de dobra custa 5 PEs para ser adquirida ou construída, e pode ser usada para realizar um único salto de dobra para um sistema planetário próximo.

Buracos negros / buracos de minhoca: uma última maneira de percorrer grandes distâncias é atravessando um buraco negro. Não, você não pode ter um buraco negro na sua nave! Mas pode tentar se aproximar de um caso o encontre no caminho: ninguém sabe exatamente o que ocorre quando uma nave ou objeto passa por um deles; estima-se que atravessá-lo possa transportá-lo para algum ponto distante do universo, talvez a milhares de anos-luz de distância.

Fazendo contato

Se infinitos mundos fazem parte do universo, ele deve ser habitado também por inifinitas raças alienígenas. Muitas podem ser até mesmo inteligentes, e possuir vastos impérios e áreas de domínio comercial. Assim como a exploração de planetas, o contato com estes seres também faz parte da missão dos exploradores.

Comunicar-se com uma raça alienígena, no entanto, não é fácil; primeiro será necessário aprender a compreender e falar seu idioma. Em 3D&T, normalmente se assume que a perícia Idiomas dá conta disso: alguém que a compre é capaz de se comunicar em qualquer língua conhecida, e mesmo em algumas desconhecidas. Em uma campanha sobre descobertas e contatos com povos estranhos, no entanto, o segundo caso deve acabar sendo muito mais numeroso do que o primeiro, o que requer algumas regras especiais.

Para conversar em um idioma alienígena, são necessários testes estendidos da perícia Idiomas. São realizados vários testes em sequência, em que o personagem soma a quantidade de sucessos obtidos. A quantidade de sucessos necessária varia de acordo com a complexidade e duração da conversa:

Trocas de palavras: para conversas muito curtas, como trocas rápidas de palavras ou cumprimentos, basta apenas um sucesso.

Conversas simples: para uma conversação simples, não mais do que uma hora de diálogo, são necessários três sucessos.

Conversas complexas: um diálogo mais difícil, envolvendo temas complicados ou que dure muito tempo, como um interrogatório ou entrevista demorada, requer seis sucessos.

Conseguindo os sucessos, o personagem conseguirá entender o alienígena de alguma forma, e a conversa pode ser interpretada pelo mestre e os jogadores. Caso falhe três vezes antes de conseguir o número de sucessos necessário, no entanto, o personagem não será capaz de se expressar corretamente ou entender o que o alienígena está falando; a critério do mestre, as informações dadas podem ser apenas parciais, ou em em alguns casos pode haver até mesmo uma compreensão errada, o que pode levar a problemas e conflitos posteriores.

A dificuldade de cada teste depende da fluência do personagem no idioma em questão. Existem quatro níveis de fluência em um idioma:

Desconhecido: o personagem não conhece o idioma, e precisa se fazer entendido com gestos e sons indistintos. Os testes para ser capaz de travar um diálogo são sempre Difíceis.

Básico: o personagem possui conhecimentos básicos do idioma, e é capaz de conversar com alguma dificuldade. Os testes para o diálogo são Médios.

Avançado: o personagem consegue falar o idioma quase sem dificuldade. Os testes para conversar são Fáceis.

Fluente: no nível final, o personagem se torna plenamente fluente no idioma, e não precisa mais rolar testes para conversar.

Em princípio, todos os personagens começam com o nível desconhecido em idiomas que não sejam o seu. Cada avanço no nível de fluência de um idioma requer que o personagem gaste 1 PE, até atingir o nível final.O mestre também pode determinar um tempo mínimo antes que haja um avanço no nível de fluência. Como padrão, o personagem deve passar pelo menos seis meses praticando antes de ser capaz de alcançar o próximo nível; mas esse tempo pode ser maior no caso de línguas muito complexas, ou menor para línguas parecidas com alguma que o personagem já conheça.

Note que possuir a perícia Idiomas ainda facilita muito a vida do personagem: ela passa a representar não apenas conhecimento sobre os próprios idiomas, mas também uma facilidade de comunicação em geral e de aprendizado de novas línguas. Assim, permite tentar se comunicar mesmo com um personagem de um idioma desconhecido, embora o teste seja Difícil (H-2); e basta chegar ao nível avançado para ser considerado fluente, uma vez que testes Fáceis são sempre sucessos automáticos se você tiver a perícia.

Ambientes hostis

Nem todo planeta é convidativo à vida humana. Além da falta de elementos básicos para a sobrevivência, como oxigênio ou água, eles podem ser frios demais, quentes demais, extremamente radioativos, ou ter atmosferas tóxicas. A própria fauna local, é claro, não costuma sofrer com isso, uma vez que é adaptada por milênios de evolução àquelas condições.

O mestre pode determinar como é o ambiente de cada planeta em que os personagens aterrisarem, mapeando o seu sistema planetário de acordo com a distância de cada planeta para a estrela e outras condições próprias de cada um. Alternativamente, pode apenas rolar 1d nos resultados abaixo para decidir.

1) Ambiente ameno: não há perigos ambientais.

2) Frio: o planeta é muito mais frio do que a Terra.

3) Atmosfera tóxica: a atmosfera do planeta é tóxica para seres humanos.

4) Radiação: o planeta emana uma forte radiação, ou não possui proteção contra a radiação espacial.

5) Calor: o planeta é muito mais quente do que a Terra.

6) Mais de um perigo: role duas vezes. Se cair o mesmo resultado, considere que o planeta possui aquele perigo em nível extremo.

Andar desprotegido em um ambiente hostil (qualquer resultado entre 2 e 6 acima) causa a perda de 1 PV por minuto (ou 1 PV por rodada, em combate). É possível evitar essa perda com o uso de trajes especiais, descritos mais adiante.

Alguns planetas também estão além de serem meramente hostis à existência humana — são ambientes extremos. Em um ambiente extremo, o traje de proteção dura apenas metade do tempo comum (cinco minutos), e o dano causado por minuto também é dobrado — 2 PVs por minuto (ou por rodada).

Note que estas condições também podem mudar de acordo com a hora do dia. Quando o sol está alto no céu, um planeta pode ser de calor hostil, para então reverter para um ambiente ameno durante a noite; ou então ser apenas frio durante o dia, mas de frio extremo durante a noite. O mestre pode determinar estas mudanças como achar mais adequado para cada planeta.

Por fim, o próprio clima também pode mudar em explorações muito longas. Para cada hora que os personagens permanecerem em um planeta, o mestre pode rolar 1d: caso o resultado seja 1 ou 2, um fenômeno climático hostil acontece, como uma nevasca, uma chuva ácida, ou uma tempestade radioativa. Durante o fenômeno, os efeitos de estar em ambiente hostil são dobrados, como acima, ou triplicados em ambientes extremos. É bom procurar abrigo logo!

A cada hora que passar sob efeito do fenômeno, o mestre deve rolar o dado novamente, com a mesma probabilidade (1 ou 2 em 1d) para ele terminar.

Extração de recursos

Uma das principais razões para viajar a mundos distante é extrair seus recursos naturais. Elementos raros na Terra, como plutônio ou platina, podem ser abundantes em outros planetas, justificando a viagem.

Em *3D&T*, usamos os Pontos de Experiência para representar todo tipo de ganho do personagem ao longo do jogo. Lembre-se que ele não representa apenas conhecimento propriamente dito, mas qualquer coisa que possa ser usada para aprimorar as capacidades do personagem: de dinheiro para comprar equipamentos melhores, até os próprios itens que ele encontra pelo caminho. Assim, podem ser usados também para representar a extração de recursos do ambiente, que depois serão vendidos nas estações espaciais, usadas no aprimoramento de itens ou simplesmente como combustível para os equipamentos de exploração.

Em condições normais, uma hora de trabalho e um teste Médio de Sobrevivência permitem retirar do ambiente 1d PEs. Um teste Difícil reduz o tempo de mineração à metade. É um trabalho demorado, mas possuir um feixe de mineração (veja adiante) pode acelerá-lo bastante.

Normalmente, não é necessário catalogar os tipos de elementos extraídos pelo personagem — mesmo que você esteja em um planeta com ferro abundante e isótopos de carbono raros, por exemplo, basta viajar até uma estação espacial e procurar um mercador para trocá-lo. Caso o grupo esteja precisando de algum elemento mais raro, no entanto, seja para consertar algum equipamento ou para atender a algum pedido de um NPC, o mestre

pode determinar que é necessário extrair os recursos em um lugar específico, que provavelmente será o objetivo da cena ou aventura.

O mestre também pode colocar um limite para a quantidade de recursos disponíveis em determinado local. O valor padrão é de 1dx10 PEs antes que o personagem precise ir para outro lugar; mas regiões mais ricas podem ter duas ou três vezes esse valor, enquanto regiões desérticas poderiam ter metade ou até menos, a critério do mestre.

É claro que o fato de serem limitados também faz com que os recursos sejam alvo de disputas entre raças e impérios alienígenas. Em alguns locais, é comum encontrar sentinelas mecânicas com inteligência artificial, responsáveis por patrulhar a área onde recursos estratégicos se encontram e atacando qualquer um que tente extraí-los sem autorização.

Não se preocupe muito com jogadores que possam abusar da capacidade de extrair recursos para ganhar PEs, acumulando muitos pontos rapidamente. Conforme você verá adiante, exploração espacial é uma empreitada custosa, e a maior parte desses PEs serão gastos simplesmente mantendo o personagem vivo através de sistemas de suporte vital e proteção ambiental. Outros ainda serão gastos no aprimoramento da nave, comprando motores mais potentes e o combustível especial necessário para fazê-los funcionar.

Novos equipamentos

Exotraje de Sobrevivência (10 PEs)

O exotraje de sobrevivência do explorador espacial é a vestimenta que permite sua sobrevivência em ambientes hostis. É equipado com dois itens principais: o sistema de suporte vital e o de proteção ambiental.

O suporte vital é responsável por fornecer ao explorador as condições mínimas necessárias para a sobrevivência. Ele mantém a temperatura do corpo regulada, e filtra o ar para fornecer oxigênio. No entanto, requer bastante energia da bateria, que possui duração curta: apenas trinta minutos. Caso o tempo se esgote e o personagem não esteja em um ambiente saudável, ele passa a sofrer

as consequências de privações (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 69).

Caso seja necessário, é possível recarregar o suporte vital com baterias sobressalentes, ou usar isótopos radioativos que são abundantes em muitos planetas. 1 PE gasto pelo personagem – representando o custo da bateria, ou os recursos extraídos do local – permitem recarregar metade da carga máxima (quinze minutos); e 2 PEs a recarregam por completo.

A proteção ambiental é responsável por proteger o personagem de condições hostis, através de placas metálicas e de tecidos que o isolam dos perigos do ambiente. Ela concede ao personagem dez minutos de isolamento, uma vez que as condições adversas apareçam; caso o tempo se esgote sem que esteja em um ambiente seguro, o personagem passa a sofrer os efeitos do ambiente, conforme descrito acima.

O tempo máximo de isolamento volta para o valor máximo caso o personagem passe um minuto em ambiente seguro, como em uma caverna subterrânea que o proteja do calor ou uma construção abandonada para isolá-lo do frio. Em caso de necessidade, no entanto, é possível reforçá-la com placas sobressalentes ou materiais extraídos do ambiente: 1 PE gasto pelo personagem recupera metade da proteção, e 2 PEs a recuperam de volta para o valor máximo.

O exotraje de sobrevivência também pode possuir diversos aprimoramentos, descritos abaixo.

- Bateria aprimorada (+10 PEs): dobra o valor máximo da bateria do suporte vital. O custo da recarga continua o mesmo.

- Escudos defletores (+10 a +100 PEs): o exotraje pode ser equipado com escudos defletores que aumentam sua Armadura. O custo é o mesmo de uma armadura mágica segundo o Manual 3D&T Alpha, pág. 121.

- Injeção de adrenalina (+10 PEs): o traje possui sistemas que injetam compostos químicos no corpo do personagem para lhe dar um surto de energia em caso de necessidade. Funciona como a vantagem Aceleração: por 1 PM, o personagem ganha um movimento extra em uma rodada.

- Mochila à jato (+10 PEs). O traje vem equipado com jatos propulsores nas costas, que permitem ao personagem curtos períodos de voo. O personagem recebe a vantagem Voo, mas ela custa 1 PM por rodada para ser utilizada. O personagem também pode gastar 1 PM como uma reação para ativar o jato e reduzir o dano de uma queda para o valor mínimo (por exemplo, em uma queda que cause 3d de dano, ele sofreria apenas 3).

- Otimização ambiental (+5 PEs). O traje possui proteção otimizada para determinado tipo de perigo ambiental. Escolha entre calor, frio, radiação ou atmosfera tóxica: o tempo de isolamento passa a ser o dobro (vinte minutos) para o tipo escolhido.

- Multiferramenta (10 a 100 PEs): depois do exotraje, o principal item possuído pelos exploradores é a multiferramenta, que permite interagir com o ambiente de diversas formas. Muitas multiferramentas possuem funções de combate, utilizando o Poder de Fogo do personagem para atacar (ou, como alternativa, sendo adquiridas como itens especiais que concedem bônus de PdF, seguindo os custos da página 120 do *Manual 3D&T Alpha*). Além disso, podem possuir algumas funções únicas, descritas a seguir.

- Feixe de Mineração (+10 PEs): o feixe de mineração é uma ferramenta muito útil na exploração espacial, permitindo que materiais raros sejam retirados rapidamente do ambiente. No entanto, a ferramenta aquece rapidamente com o uso, requerendo um curto período de resfriamento após cada feixe disparado. Gastando 2 PMs, é possível retirar 1 PE do ambiente em apenas um minuto de trabalho, ou até 1d+PdF PEs em dez minutos.

- Scanner de análise (+10 PEs): esse aprimoramento pode ser usado para analisar animais, plantas, minérios e encontrar outros itens de interesse nas imediações do personagem. Gastando 1 PM e uma ação para apontá-lo, é possível obter dados detalhados sobre as propriedades de um minério ou planta, ou a ficha aproximada de uma criatura (com exceção de quaisquer características que o mestre queira manter em segredo). Uma ação e 1 PM também podem ser usados para realizar um pulso de busca por áreas de interesse, indicando direção e distância aproximada de objetos e recursos a até 50m de distância.

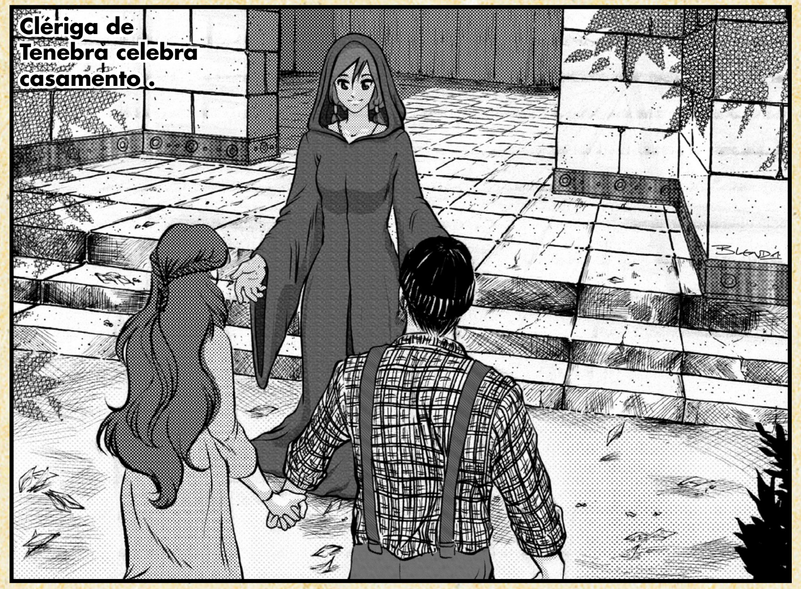
Bruno "BURP" Schlatter

Gazeta do Reinado

Saudações molhadas, viajantes! Mais um número da Gazeta do Reinado trazendo novidades para agitar as mesas de campanha. Nosso jornal é a principal fonte de ganchos de aventura e notícias dentro do cenário de Tormenta RPG!. E quantas revelações!

Enfim o Lorde das Águas que está provocando a cheia do Rio dos Deuses recebe um rosto para ser surrado. Um casamento político pode abalar a Liga Independente. A volta do famoso e idolatrado Kori-Kodhan, e os goblins estão prontos para anunciar a nova sede da Gazeta, desta vez, sob a tutela do Dragão!

Valkaria cediará cerimônia clerical!



Para celebrar a chegada da primavera e melhorar os ânimos da população abalada pelos últimos acontecimentos no Reinado, a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade convocou as grandes ordens religiosas para organizar um festival na capital do mundo, Valkaria.

Durante os festejos, além de música, comida e dança, cada clero irá realizar ritos sagrados de acordo com seus dogmas, como casamentos e batismos.

A presença ou não de devotos e clérigos de deuses vistos com, digamos, menos simpatia, tem trazido apreensão à guarda local. Parece certo que a chegada de sszzaazistas, por exemplo, não seja vista com bons olhos, mas a convocação da Rainha-Imperatriz a princípio não parece excluir cultos a deuses mais obscuros do panteão de Arton. Grupos de aventureiro têm sido procurados para manter vigilância total durante o evento.

Esperamos que nada dê errado e que esta seja mais uma chance de celebrar a paz e a tolerância!

Para conhecer as regras e informações sobre casamentos em Arton, veja o suplemento **Só Aventuras vol. 4**.

Quem é o Lorde das Águas?

Chuvas constantes que há semanas despencam sobre a região sul das Montanhas Sanguinárias provocaram inundações em vários pontos ao longo de toda a extensão do Rio dos Deuses e do Rio Panteão, prejudicando diretamente dezenas de cidades ribeirinhas.

Tornou-se claro que a situação não era natural quando um levante de criaturas elementais da água, elfos do mar e até sereias atacaram, aproveitando-se das cheias para chegar a lugares até então inalcançáveis para eles. Grupos de aventureiros foram destacados para enfrentar os invasores, e novamente necessários quando o Rio Movente inundou Fross, capital de Callistia.

E foi de Fross que veio o maior montante dos tibares que financiaram uma expedição exploratória às Montanhas Sanguinárias em busca do responsável pelos ataques. Hoje, graças ao sacrifício de valoroso heróis, esse novo inimigo tem um nome: Áquelus, o Lorde das Águas. Um marid banido dos planos elementais há milênios e que agora despertou para conquistar o mundo seco através do poder da fúria das águas!

O retorno de Kori-Khodan!

Para aqueles que faltaram às aulas de Teologia Menor na escola, Kori-Khodan é conhecido como um suposto deus menor. Ele teria surgido em Fortuna há pouco mais de 10 anos, autoproclamando-se semideus.Seguido por 12 discípulos, pregava a paz entre seus devotos, por influência da mãe Marah.

Mas, segundo fontes da Gazeta, Kori-Khodan nada mais é do que um falsário chamado Koriandhur Khodanathor. Natural de Bielefeld, onde aplicava pequenos trambiques, fugiu para Fortuna em função do "Grande Golpe" que arquitetou durante anos. Acredita-se que o plano consistia em engambelar os mais humildes e montar um culto à sua imagem na esperança de conseguir alcançar o real posto de divindade menor ou, ao menos, uma boa fonte de renda.

Inicialmente, tudo havia dado certo para ele. Seus discípulos, meros ladrões e parceiros de crime, pregavam a palavra do semideus nas cidades vizinhas durante o dia para então roubar as residências mais abastadas à noite. Porém, em certo momento, o plano esbarrou num ponto de estagnação e ele não sabia mais o que fazer.

Foi quando os minotauros entraram em guerra contra o Reinado e promoveram uma reviravolta na vida de Kori-Khodan.

Enquanto vilas inteiras de Fortuna eram atacadas e a população subjugada pelo Império de Tauron, Kori viu uma oportunidade de negócios. Mesmo em meio ao caos da invasão, conseguiu uma audiência com Pontius, minotauro responsável por comandar aquela legião, e costurou um bom acordo para ambas as partes.

O "deus menor" ajudaria o povo a assimilar a transição para o Império de Tauron em troca da permissão para Khodan continuar a frente de sua igreja. O que ninguém esperava era que a imagem do "abnegado protetor" ganhasse tanto destaque em tão pouco tempo, especialmente entre os humildes, que tinham mais a perder com a situação.

Como filho da deusa da paz, Kori-Khodan convenceu os fiéis de que o melhor caminho era entregar-se pacificamente aos minotauros e que inspirassem seus semelhantes a fazerem o mesmo. Ainda que com alguma relutância, boa parte do sul do reino, onde fica localizado o suntuoso templo do semideus, se entregou sem luta.

Atualmente, Kori-Khodan planeja construir sua própria cidade. Para isso está recolhendo doações dos fiéis, que agora também incluem escravos, criminosos refugiados de outros reinos e até mesmo alguns minotauros. Ainda que parte desses tibares seja entregue ao Império de Tauron, que supervisiona de perto as ações de Kori, o semideus vem enriquecendo a olhos vistos.

Casamento na Liga Independente

Após inúmeros acordos feitos por baixo dos panos, o regente de Nova Ghondriann, Erov Kadall, vai deixar de ser um cobiçado nobre solteiro para finalmente assumir a regência em grande estilo. O casamento com Rianna Oramhal, filha de um dos mais influentes e ricos mestres mercantes de Sambúrdia, está marcado para o começo do outono. O evento principal será exclusivo para convidados e dignitários, mas toda a capital do reino, Yukadar, estará em festa, com um banquete popular patrocinado pela Ordem de Marah. Como de praxe, o porte de armas será proibido em toda a cidade, mesmo para visitantes estrangeiros.

Erov, que já goza de tremenda popularidade tanto em seu reino quanto nos vizinhos Salistick e Callistia — o núcleo da Liga Independente — parece estar tentando se tornar uma figura importante na política do Leste do Reinado, a despeito da secessão da Liga, e conquistar o apoio dos cidadãos e dos grandes comerciantes da República de Sambúrdia. Com a crescente perda de confiança do povo sambur em seu regente eleito, Beldrad Isontorn, Kadall parece estar tentando mostrar a Liga Independente como uma alternativa às instabilidades que assolam o Reinado.

Tempestade nas Uivantes

Cidades e regiões próximas da fronteira com a cadeia montanhosa gelada têm sido vítimas de uma queda brutal na temperatura. Criaturas e monstros se aproveitaram da mudança climática e vêm atacando vilarejos mais isolados.

Em particular, uma gangue liderada por um bugbear do gelo chamado Karukk Nevasca está se tornando bastante notória. Se os relatos de moradores assustados podem ser levados em conta, o grupo de malfeitores também conta com um gigante entre seus membros.

As próprias Uivantes têm sofrido com tempestades de gelo anormalmente fortes, que afetam o trabalho de mercadores. Grupos de aventureiros estão sendo contratados por guildas para descobrir o motivo disso tudo e resolver o assunto de uma vez.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

A VOZ DO SABRE

Olá, aqui é Fides Antevorte de volta mais uma vez — e após tantos anos, finalmente tomamos vergonha e atualizamos nosso design! Qual é a opinião de vocês, amigos leitores?

Nossos servidores fantasmas estão de pé, e parece que estaremos estáveis por algum tempo... mas a Constelação vive dias convulsos, e com visuais novos ou velhos, não nos omitiremos jamais! Mais uma vez, estamos no ar!

O metal que veio do céu

Nossas fontes nos informaram há alguns meses sobre um misterioso meteoro caído em um dos mundos do Sabre (não nos foi dito na ocasião qual seria este mundo) e recolhido logo a seguir, mas não identificaram quem foram os responsáveis pela operação. Como as informações eram muito inconclusivas, preferimos não repassá-las.

Agora as coisas mudaram: os novos informes nos relatam a construção de um novo e poderoso robô gigante com o metal desse meteoro — e este teria propriedades muito especiais.

Aparentemente, o responsável foi uma grande milícia e tudo aparenta ter sido a Tiamat, sediada em Forte Martim e bancada por opositores da Princesa-Regente Adelaide D'Altoughia.

Quanto às propriedades, ninguém sabe ainda; este é um segredo guardado a sete chaves pela organização. Mas com certeza alguma coisa muito perigosa está para acontecer...

Ardil em andamento

Algo estranho está acontecendo: em Ottokar, a Brigada Ligeira Estelar está sendo acusada de massacrar civis em uma aldeia local. Uma ocasião de ouro para a imprensa fazer da Brigada um bando de monstros — sendo ela por costume associada, sempre, ao discurso político de Silas Falconeri, que os grandes senhores dos meios de comunicação lutam para desconstruir.

Por que ainda não falaram nada sobre o assunto? As grandes redações certamente estão salivando com essa situação!

Contatamos uma fonte muito importante e ele nos afiançou: a Brigada Ligeira Estelar não apenas é inocente, como também já recrutou uma força inteira com a missão de caçar os impostores e limpar o nome das forças imperiais.

Caso ela tivesse demorado, a imprensa faria a festa antes da ação de suas tropas; mas como elas imediatamente entraram em ação, as redações estão na expectativa de que eles falhem — mesmo que encontrem provas depois, seu nome estará difamado e manchado, e as pessoas não tendem a acreditar em desmentidos.

Caso espalhem a mentira e a Brigada cumpra a missão logo a seguir, as empresas de comunicação sairão desqualificadas desse episódio. Então elas estão, como hienas, observando a carniça com cautela.

De nosso lado, desejamos sucesso para os Hussardos Imperiais.

Prestes a Explodir

Isso é urgente demais para que nos omitamos, mas pedimos cautela. De acordo com a mensagem enviada a nós, há neste exato momento um plano para deflagrar a Guerra Civil em Alabarda: nas próximas horas, dois atentados ocorrerão simultaneamente — cada um sendo planejado contra lados opostos da disputa política interna que devora este planeta; de acordo com as informações repassadas, e elas não nos parecem ser fraude, os responsáveis esperam pela ação dos alarmistas de plantão nos meios de comunicação e nas ruas, piorando uma situação já péssima, e a culpa será atribuída sempre ao lado opositor.

Há pouco tempo para isso acontecer em Sesmaria, capital do planeta; como é um fim de semana, haverá muita gente nas ruas, e o pior sempre pode acontecer. Desejamos sinceramente que este seja um trote, e nesse caso pediremos desculpas — mas seria irresponsabilidade nossa não repassar um contato de tamanha gravidade.

Texto Editado: nos veio uma segunda mensagem minutos após postarmos. Parece que o atentado envolverá trazer dois construtos descontrolados encontrados no Quadrângulo Negro. Estamos ficando um pouco mais céticos quanto a tudo à medida que a história fica mais mirabolante, mas...

Um Robô Muito Disputado

Algo mais leve para fecharmos o dia. Recentemente, tivemos em Albuquerque a perda de Yolanda Grande, uma das maiores engenheiras de robôs gigantes do Império, aos 78 anos de idade. Ela na verdade se intitulava uma artista da engenharia robótica, e seus robôs se tornaram famosos entre a nobreza de vários mundos, sempre únicos e com capacidades incríveis em combate. Mas ela faleceu poucos dias antes de concluir sua última obra-prima, o robô conhecido como Zaragata (finalizado pelos seus assistentes).

Como sua reputação e seus preços a precediam, ela não fazia encomendas mais; eles eram leiloados a preços astronômicos para nobres com o desejo de garantir um modelo para seus filhos após os ritos da Primeira Maioridade. Agora temos não apenas um robô assinado por Yolanda, mas o último robô a levar sua grife — e por isso, se esperam todos os tipos de trapaças e ardis por baixo dos panos para obter essa belezinha. Esse último leilão vai render muita dor de cabeça, para muitas pessoas, por trás dos bastidores...

Até a próxima, e que as Estrelas do Universo protejam a todos nós.

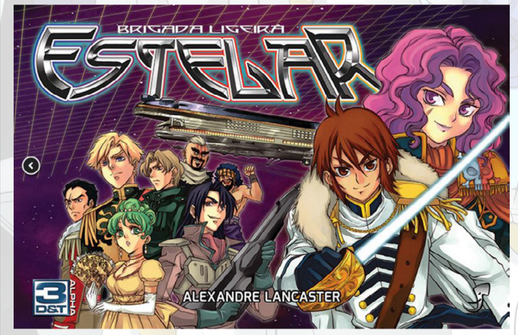
Alexandre Lancaster

Brigada Ligeira Estelar é um cenário feito sob medida para *3D&T*, o *RPG* mais querido do Brasil.

Robôs gigantes, naves super equipadas, piratas espaciais, intriga palaciana, espiões... tudo isso tem espaço garantido na Constelação do Sabre, retratada nas páginas de Brigada.

A coluna *A Voz do Sabre* tráz ganchos de aventura e notícias sobre o que acontece na Constelação, fornecendo assim material de background para mestres e jogadores.

Clique na capa abaixo para comprar o livro básico de *Brigada Ligeira Estelar*. Lembrando que é necessário o *Manual 3D&T Alpha Edição Revisada*, que você pode comprar clicando **aqui** ou baixar gratuitamente **aqui**.



MONSTER CHEFE

Shlurp, o devorador indolente

Essa aberração monstruosa é apenas mais uma das muitas criaturas que Megalokk despejou sobre Arton. Também conhecido pelos estudiosos como "devorador indolente", o shlurp ganhou essa alcunha pois dizem que esse é o último som que suas vítimas ouvem antes de serem engolidas.

Sua aparência é peculiar: um corpo enorme de couro escuro e escamas quase invisíveis e afiadas, espalhado de forma circular por 3 a 5 metros de diâmetro. Ele não tem patas ou outros apêndices visíveis, deslocando-se por meio de musculatura hidrostática em seu ambiente natural de pântanos e charcos. No dorso, o shlurp tem uma cabeça pequena que se projeta a partir de um pescoço grosso que abriga a bocarra da criatura no que seria sua nuca. A cabeça em si serve apenas como proteção para o cérebro e órgãos sensoriais do monstro, que incluem um par de pedículos (hastes com olhos na ponta) — normalmente as únicas partes visíveis fora das regiões alagadas que ele habita.

O shlurp tem uma inteligência instintiva, primal e perigosa. Ele é capaz de criar e controlar cursos d'água magicamente, o que lhe garante um habitat adequado mesmo em épocas ou regiões mais secas. Sua tática básica para capturar presas é detectar a presença de invasores pelas leves tremulações na água, atacando com sua longa língua, coberta de um composto químico capaz de paralisar praticamente qualquer criatura. Esse extrato, conhecido como pantanato glutosnoso, é muito procurado por assassinos, alquimistas e magos transmutadores.

Uma vez paralisada a vítima, o shlurp a engole inteira (com o característico som que lhe dá nome), armazenando-a em um de seus inúmeros estômagos para consumo posterior. A quantidade de compartimentos internos varia de monstro para monstro, mas não são menos do que três estômagos. Vítimas engolidas vivas normalmente morrem asfixiadas, muito antes de serem consumidas pelos ácidos estomacais. Alguns aventureiros dizem já ter conseguido escapar dos compartimentos de um shlurp, mas talvez sejam apenas histórias de Petrynia...

Monstro 16, ND 13, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +9, sentido sísmico 30m, visão no escuro

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 192.

Resistências: Fort +14, Ref +12, Von +9, imunidade a doenças e venenos, resistência a magia +4.

Deslocamento: 3m, natação 12m.

Ataques Corpo-a-corpo: língua +22 (2d8+15 mais paralisia e agarrar).

Habilidades: For 24, Des 15, Con 18, Int 6, Sab 13, Car 6.

Perícias: Furtividade +14 (+22 em pântanos).

Agarrar Aprimorado: se acertar um ataque com a língua, o shlurp pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +28).

Controlar Água (M): o shlurp pode usar as magias controlar água e criar água à vontade, sem gastar PM.

Couro Cortante: qualquer criatura que ataque o shlurp com um ataque desarmado ou arma natural recebe 1d6 pontos de dano de corte. Uma criatura que tente agarrar o shlurp sofre automaticamente 6 pontos de dano de corte a cada rodada em que continuar agarrando o shlurp.

Engolir: se começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, o shlurp pode fazer um teste de agarrar (bônus +28) como uma ação livre. Se for bem-sucedido, engolirá o personagem, causando 2d8+15 pontos de dano. Um personagem engolido, não sofre dano, mas está sujeito ao sufocamento (*Tormenta RPG*, p. 238), e se estiver paralisado quando foi engolido não pode prender a respiração, devendo imediatamente fazer testes para manter a consciência. Se estiver consciente, o personagem pode tentar escapar causando 30 pontos de dano a um dos estômagos do shlurp (CA 15). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura: outras criaturas terão que abrir seu próprio caminho.

Paralisia: uma criatura atingida pela língua do shlurp deve fazer um teste de Fortitude (CD 26) ou ficará paralisada por 1d4+1 rodadas.

Tesouro: padrão.

MONSTER CHEFE
MONSTRUOSIDADES COZIDAS NA PRESSÃO

Capitaneado pelos chefes de cozinha montruosos **Rogerio Saladino, Felipe Della Corte, J.M. Trevisan** e **Álvaro Jamil Freitas** (e alguns convidados ocasionais), o *Monster Chefe* é um programa em que nossos cozinheiros criam um monstro de *Tormenta RPG* (compatível com qualquer sistema de fantasia baseado no sistema *D20*) na hora! Sem truques e sem disfarces!

E temos é participação do público: acompanhando ao vivo em **hitbox.tv/macacocaolho**, você pode votar nas enquetes que definem as características da criatura, seus poderes, nível de desafio e até seu nome!

Para assistir ao programa que deu origem ao Shlurp, monstro desta edição, é só clicar na imagem abaixo! Bom apetite!

Que tal conhecer um novo mundo?
Um lugar para aprender e jogar games
Dalaran
BOARD GAMES | CARDGAMES | RPG
47 3422 6393
www.dalaran.com.br
Rua Fernando de Noronha, 212, fundos
Joinville/SC
MAGIC The Gathering
STAR WARS X-WING MINIATURES GAME
POKÉMON TRADING CARD GAME

JUNTE-SE À RESISTÊNCIA
E CONDUZA SEU ESQUADRÃO PARA A GLÓRIA!
CONVOCANDO TODOS OS PILOTOS! RECRIE AS BATALHAS ÉPICAS DE O DESPERTAR DA FORÇA COM X-WING, UM JOGO DE MINIATURAS DE COMBATE ESPACIAL TÁTICO PARA DOIS JOGADORES.
STAR WARS X-WING JOGO DE MINIATURAS
WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR/JOGOS/STAR-WARS-X-WING

ESPECIAL

O Melhor da DRAGÃO BRASIL

As edições favoritas dos seus editores favoritos

J.M. Trevisan - DB #50

Eu juro que tentei escolher uma edição menos óbvia, um "Lado B" da *Dragão*. Alguma edição obscura com alguma curiosidade bizarra (como a *DB#17*, em que havia uma HQ com roteiro meu e arte do Greg Tocchini — então Evandro Gregorio — que teve duas páginas invertidas, atrapalhando o entendimento da história... e ninguém percebeu!). Mas não teve jeito.

Nos primeiros cinquenta números da revista, as matérias eram feitas de um jeito meio aleatório. O conto sobre um paladino que salva uma ladra esperta não necessariamente fazia parte do mesmo universo que a cidade em que as pessoas estavam condenadas a morrer e ressucitar eternamente.

Era mais fácil, inocente até, porque você inventava e citava lugares e fatos, como "a Grande Batalha", por exemplo, achando internamente que jamais iria ter que explicar tudo aquilo. Nenhum de nós imaginava que a *Dragão* chegaria ao quinquagésimo número.

Quando decidimos comemorar, a ideia de criar um cenário só nosso foi quase imediata. Além da satisfação pessoal, havia uma razão comercial também: o Brasil passava por um vácuo RPGístico resultante da fracassada investida da *Editora Abril* no *AD&D*.Com o fim dos suplementos, uma multidão de jogadores foi deixada orfã com seus *Livros do Jogador* na mão. Do outro lado, GURPS tinha como única alternativa o insuportável *GURPS Fantasy*. Era a hora certa.

Pensando em retrospecto, foi uma jogada bem genial embora eu não tivesse a menor noção disso. Principalmente porque a *Dragão Brasil #50* era, também, uma loucura.

Para fazer o suplemento de brinde que viria a se tornar *Tormenta*, tivemos que vasculhar tudo o que havia sido publicado nas páginas da revista até então. Todas as histórias aleatórias, todos os nomes inventados cujos reais significados não tínhamos sequer ideia. Tivemos que juntar tudo isso num cenário minimamente coerente e o mais divertido possível. E deu certo. A *DB#50* mudou o panorama do RPG nacional. Graças à distribuição em banca, milhares de jogadores tinham *Tormenta* nas mãos. E graças à *Dragão*, material de jogo à disposição todos os meses, por um preço ultra acessível.

A *DB#50* mudou também a minha vida. Me deu minha obra mais bem-sucedida, dividida com os melhores parceiros que eu poderia ter. Solidificou minha carreira e mostrou que escolher um ramo profissional pouco valorizado não era uma decisão tão estúpida assim.

Eu não imaginava na época que chegaríamos tão longe.

Hoje, já não duvido mais de nada.

Marcelo Cassaro - DB #46

"Fale sobre sua *Dragão Brasil* favorita". Nem um pouco fácil. Escolher entre 111 revistas, somadas a um sem-número de edições especiais e títulos secundários. *Só Aventuras. Tormenta. 3D&T.*

Todos os meses uma batalha, um desafio. Fazer melhor, superar a edição anterior. Improvisar, suprir as páginas com poucos recursos, pouco orçamento — escrever sobre um personagem ou criatura apenas porque já tinha, na gaveta, alguma ilustração pronta para usar. Contentar veteranos calejados e, ao mesmo tempo, deixar tudo claro e atrativo para recém-chegados. Satisfazer o público mais exigente de todos — o RPGista, esse leitor de preferências peculiares, esse ser muito ciente de que não precisa aceitar as coisas como são. Sediar não apenas o RPG de mesa, mas também games, cards, tabuleiros. Abrigar pelo menos 4 páginas de quadrinhos todos os meses, em uma época de escassez para a HQ nacional. Construir mais um pouco do que seria *Tormenta*, nosso maior e melhor trabalho.

Uma folheada necessária nas revistas antigas. As capas, o cheiro, as lembranças. Os vários tamanhos, vários tipos de papel, várias fases. O dragão era vivo, mudava, se adaptava a cada época.

Acabo escolhendo uma edição que poderia ser qualquer outra. *Dragão Brasil #46*, janeiro de 1999. Na capa, *Parasite Eve* — antigo videogame para *PSX*, mistura de RPG e survival horror, sobre uma policial de Nova York envolvida com ataques de monstros e uma entidade capaz de matar por combustão espontânea. Era apaixonado pelo jogo, terminei várias vezes, completei todos os objetivos — platinei, quando esse termo nem existia. Na revista, foi adaptado para *GURPS*, em seu auge no Brasil; e *Invasão*, meu próprio RPG de conspiração extraterrestre à moda *Arquivo X*.

Em seu início, a *Dragão* produzia apenas materiais originais; adaptar games, filmes e anime veio depois. Funcionava muito bem por vários motivos. Não violava direitos autorais, era considerado resenha — desde que uma mesma obra não ocupasse mais de 30% da revista. Sempre havia belas fotos ou ilustrações oficiais, muitas vezes cedidas pelos próprios licenciantes. E atraía novos leitores, novos jogadores — em tempos de grande ascensão do anime e mangá, trazer parte desse público para jogar RPG não soava nada mal.

Na mesma *DB #46*, a última parte de *Holy Avenger* — a aventura de RPG que originou o mangá, para *AD&D* (!) e *GURPS*. As primeiras aparições de Lisandra, Sandro, Niele e Tork. Relendo a aventura agora, um erro grave: boa parte das coisas importantes são realizadas por NPCs, algo que nunca deveria acontecer! Os jogadores são os protagonistas, e protagonista é aquele que resolve o problema. Mais tarde levaria essa lição para *Tormenta*, onde — não importa o quanto se pergunte — os poderosos nunca vão eliminar as ameaças.

O que mais? Fichas de *3D&T Street Fighter*! Evil Chun Li e Evil Zangief. Nem lembrava que essas versões malignas existiam. "Novas" regras de magia para *3D&T*, baseadas em caminhos elementais — seriam padrão por bastante tempo. Em *Dicas de Mestre*, extenso artigo meu sobre como criar sua própria cidade de vampiros (quase não acredito que, um dia, joguei *Vampiro: a Máscara*). Em *Troubleshooters*, ideias para personagens estranhos ou estrangeiros, com costumes exóticos que não encaixam no mundo de campanha.

A revista encerrava com a amada/odiada tabela de cotações de cartas de *Magic*; e uma linda HQ com arte de **André Vazzios**, sobre certa meio-elfa que se tornaria certa estrela gladiadora na Arena de Valkaria. Bem antes de Arton sequer existir.

"Nem um pouco fácil" eu disse. Mentira. Foi fácil. Esta edição 46 é exemplo perfeito da *Dragão Brasil* em sua melhor forma. Reunir games, anime e RPG. Lançar as sementes de *3D&T* e *Tormenta*. Estrear artistas que se tornariam nomes internacionais.

Acho que fizemos tudo direito.

Leonel Caldela - DB #19

Preciso confessar algo: costumo ser fã de produções ainda meio "cruas", não totalmente profissionais. Gosto de filmes, séries, bandas e, sim, revistas com um certo toque amador, "de garagem". O blockbuster milionário revisado por dezenas de executivos pode ser muito legal, é claro. Mas eu me divirto mais com o filme independente, feito com poucos recursos e muita criatividade. Acho delicioso ouvir uma banda ainda no primeiro álbum ou antes de ter assinado com alguma grande gravadora, com som puro, selvagem, até meio tosco. Assim, é claro que a minha *DB* preferida tinha que ser uma das primeiras.

Logo na capa, a *Dragão Brasil #19* mostra a que veio: o pôster-aventura-descrição de Triunphus, a cidade onde todos que morrem voltam à vida. Considero Triunphus até hoje uma das melhores ideias que já vi em um cenário de fantasia. Não por acaso, a cidade apareceu no meu primeiro trabalho para *Tormenta*, o conto *Ressurreição*. Mas esse número da *DB* não para por aí. Na verdade, reli poucas vezes a matéria de Triunphus. O que eu reli de novo e de novo foram as seções menores.

A resenha de *GURPS Goblins* gerou ideias para sessões de *Castelo Falkenstein* que eu vim a jogar anos depois. A seção *Dicas de Mestre* sobre vilões deu algumas dicas que eu acabei levando para a vida toda, inclusive para minha carreira de escritor. Eu tinha uns 15 anos quando li isso e não podia adivinhar que estava reunindo conhecimento profissional tão importante. Tudo saído da cabeça de **Marcelo Cassaro**, assinando como "Paladino", que considero o melhor escritor de livros de RPG que já nasceu no Brasil. Havia uma matéria muito legal sobre caçadores de vampiros — matéria assinada por um tal **J.M. Trevisan**, que viria a ser meu grande amigo, editor, colega e arqui-inimigo, além da primeira pessoa que alavancou minha carreira. Na seção de cartas, uma missiva de Katabrok, o Bárbaro. Eu, que ainda não conhecia o personagem, de cara achei-o carismático e quis saber mais. Era talvez meu primeiro contato com outro grande amigo e colega, **Rogerio Saladino**. Havia mais caçadores de vampiros, de novo de autoria de J.M. Trevisan, dessa vez em forma de HQ — com arte de **Greg Tocchini**. E, para completar, uma resenha de *Dragonlance*, meu cenário de fantasia favorito, de novo assinada por Trevisan. Era uma resenha apaixonada, uma carta de amor aos Heróis da Lança, e eu me senti em casa.

A *DB #19* ainda não era tão profissional, tão bem acabada ou "perfeita" quanto as revistas posteriores. Mas isso, para mim, era parte da graça. A *DB* era como uma conversa, não como uma aula. Com o tempo, eu cresci e a *DB* também. Comecei a entender as técnicas usadas na revista e ela ficou mais "redonda", mais brilhante. Deixou de ser uma banda de garagem e virou um supergrupo que lota estádios. Mas o que continuou me atraindo foi o espírito "faça você mesmo" que ela sempre teve.

A cereja do bolo que torna a *DB #19* tão especial não está na própria revista. Lembro que, por ter adorado Triunphus, sugeri que a cidade fosse utilizada na campanha de um ex-amigo. O sujeito era um chato insuportável e tivemos uma discussão enorme porque ele "odiava" a *DB* (embora comprasse todos os meses) e "nunca usaria algo da revista em suas campanhas". Esse lado — as discussões, as opiniões fortes, até mesmo discordar da própria revista — era parte da diversão. A *DB* nunca nos trouxe algo indiscutível, pronto e escrito em pedra. Era ótimo gostar de algumas coisas, não gostar de outras, modificar as matérias para que se adequassem à campanha do grupo. Era ótimo até discutir com os haters.

A *DB* foi "de garagem" e foi ultra profissional. Foi pequena e foi grande. Esteve certa e esteve errada. Mas nunca foi chata. E o número 19 é um ótimo exemplo de tudo isso.

Guilherme Svaldi - DB #05 e 06

Na época em que a *Dragão Brasil* saiu, encontrar uma publicação sobre RPG — ainda mais uma publicação brasileira — era mais do que simplesmente encontrar informações sobre um hobby. Era encontrar um lugar ao qual você pertencia. Poucas pessoas conheciam o jogo, e não havia internet para que essas pessoas pudessem se comunicar.

Muitos RPGistas estavam sozinhos — ou, na melhor das hipóteses, isolados em pequenos grupos. E permaneceriam assim... Se não fosse pela *Dragão*. Poucas coisas têm tanta força para criar uma comunidade quanto uma revista. E poucas revistas criaram uma comunidade tão forte quanto a *Dragão Brasil*. Não importava o quão nerd você fosse. O quão esquisito fosse o jogo que você curtia. Com a *Dragão*, você não estava sozinho.

Claro, isso é o que eu penso hoje sobre a revista. Na época, eu só queria saber de aventuras prontas para jogar com meus amigos.

Não que eu não tenha passado por uma situação parecida com a que descrevi acima. No começo dos anos 90, meu irmão, embora jogasse, não iria jogar comigo (nossa diferença de idade garantia que eu não andasse com a turma dele), e meus colegas do colégio sequer sabiam o que era RPG. Então, logo que aprendi a jogar, fiquei sem grupo. Mas, talvez por sorte, talvez por uma mistura de cara de pau e uma grande vontade de jogar, em pouco tempo consegui convencer alguns amigos a experimentar.

Grupo formado, ainda faltava a única peça tão importante quanto os jogadores: o jogo em si. Lembrem-se, era o início dos anos 90. Novamente: não havia internet. Havia pouquíssimos livros brasileiros de RPG. Livros importados chegavam em conta-gotas, mais raros que poção de cura em fim de masmorra (e, de qualquer maneira, eu falava inglês tanto quanto falava élfico ou dracônico). Eu tinha o que alguns consideravam o mais difícil — gente com quem jogar — mas não tinha material de jogo.

Então, chegou a *Dragão Brasil*.

Eu gostava, claro, das notícias, das resenhas, da seção de cartas. Todas aquelas coisas sobre comunidade que falei acima, sabe? Mas, no fim das contas, o que me prendia mesmo era o conteúdo de jogo — especialmente as aventuras prontas. No meu grupo de amigos, eu era o mestre. Mas sempre fui melhor com as exatas do que com as humanas. Entender as regras? Fácil! Criar histórias originais e instigantes? Não era meu forte. Ter um suprimento constante de aventuras prontas me ajudou muito no começo. Não que eu só jogasse as aventuras da revista — também criava as minhas, claro. Mas até nisso as aventuras prontas ajudavam. Depois de ler várias delas, você pegava o jeito, e escrever as suas próprias ficava mais fácil.

Por isso, quando penso na *Dragão Brasil*, penso nas aventuras prontas que mestrei no começo de minha "carreira" de mestre. E quando penso nessas aventuras, penso no *Disco dos Três*. Publicada em duas partes, nas edições 5 e 6 da revista, o *Disco* não era uma mera aventura — era uma saga! Grandes jornadas a pé e pelo mar, lutas contra monstros fantásticos, planos de cultistas envolvendo deuses malignos...

Mestrei o *Disco dos Três* na época em que as revistas saíram. Infelizmente, minha memória me falha, e não lembro detalhes dos personagens. Sei que eles foram bem-sucedidos — e não, isso não é óbvio. Na época, a chance de uma aventura terminar em desastre e na morte de todo o grupo — o famigerado "TPK" — não era muito menor do que a de terminar com a vitória dos heróis. E sei que eu e meu grupo nos divertimos muito.

Olhando hoje, a aventura pode parecer simples. Mas na época, foi uma ótima referência. Não foi a única, claro. Outras aventuras clássicas da *DB*, como *A Vingança de Slash Calliber*, também tem um lugar querido em minhas memórias. Mas *O Disco dos Três* é a que melhor representa aquela época para mim.

ESPECIAL

Rogerio Saladino - DB #66 e 11

É difícil dizer qual minha edição favorita da *Dragão Brasil* e isso acontece por dois motivos bem simples: porque a tajetória da revista foi longa — e eu começo a bagunçar todas as matérias, aventuras, edições e etc —, e porque fizemos muita coisa legal naqueles anos todos!

Então, com muita dificuldade, consegui selecionar dois momentos especiais pra mim (parando para pensar, foram mais de dois, mas o tamanho da matéria não permite que eu enumere todos).

A *Dragão Brasil* 66 trouxe algo muito especial: nada mais, nada menos, que o verdadeiro final de *Caverna do Dragão!*

Caverna do Dragão teve três temporadas e vinte e sete episódios, mas seu final nunca foi exibido. A ausência de uma conclusão satisfatória para as aventuras daqueles jovens que nunca encontravam o caminho de casa gerou uma porção de boatos, com finais estranhos e bizarros. Havia até quem afirmasse ter assistido o episódio.

A teoria mais difundida e sem pé nem cabeça sustentava que os garotos haviam morrido e estavam, na verdade, no inferno! Claro que detratores do RPG usaram isso para atacar o hobby...

Certo dia, encontramos a transcrição do roteiro daquele que diziam ser o final verdadeiro. Resolvemos então entrar em contato com **Michael Reeves**, autor do episódio e membro da equipe que produzia *Caverna do Dragão* (*Dungeons & Dragons* no original).

Em uma troca de emails, ele confirmou a veracidade do roteiro que havíamos encontrado. Explicou que o fim da série nunca saiu do papel e que isso era meio comum em desenhos seriados da época. Tudo sem nenhuma relação com histórias bizarras e sem ninguém indo parar no inferno.

Reeves também nos autorizou a publicar *Réquiem* — o famigerado episódio — em forma de conto, tarefa que coube ao **J.M. Trevisan**. A história foi dividida em duas partes, nas edições 66 e 67 da revista.

Pra mim, foi um ponto bem alto da história da *Dragão Brasil*, já que todos nós éramos (e ainda somos) fãs de *Caverna do Dragão* (e de *Dungeons & Dragons*).

Já pela *DB #11*, tenho um carinho imenso por um motivo muito importante: ela marca minha estreia na revista e a primeira aparição de Vladislav Tpish, personagem que eu usava como pseudônimo.

O tema da matéria era bem fora do convencional e um exemplo clássico do que a *DB* oferecia: uma adaptação do Predador para *AD&D*. Fãs mais tradicionalistas torciam o nariz por termos a ousadia de colocar um personagem futurista dentro de um ambiente medieval, mas para nós, editores, o que interessava era a diversão. Até hoje, adoro essa adaptação não só por ser a minha primeira colaboração ou pela chance de colocar um dos alienígenas mais legais do cinema em mesas de RPG, mas também porque a matéria foi ilustrada por um dos meus desenhistas favoritos na época (e até hoje): **Evandro Gregorio** (que depois ficaria mais conhecido como Greg Tochinni).

Meu uso de pseudônimo na época tem uma explicação bem curiosa. Eu trabalhava na *Editora Abril*, como editor da *Dragon Magazine*, revista dedicada exclusivamente a *Dungeons & Dragons* e "concorrente" da *Dragão Brasil*.

Claro, era uma concorrência amistosa, uma vez que eu já era amigo do **Marcelo Cassaro**, mas estampar meu nome como colaborador em uma revista de uma editora teoricamente rival, podia não pegar bem.

Mais tarde Vladislav surgiria como personagem de *Tormenta*: um necromante atipicamente bondoso e longe do estereótipo soturno associado à classe, querido até hoje pelos fãs do cenário e do mangá *Holy Avenger*.

Gustavo Brauner - DB #01

No final dos anos 80, início dos 90, não era fácil ser nerd no Brasil. Não havia internet, e as únicas publicações que às vezes jogavam um osso em nossa direção eram as revistas de cinema, com matérias sobre *Star Wars*, *Star Trek* e uma ou outra coisa de fantasia e ficção científica. Se falar em cinema e TV nerd no Brasil era difícil, imaginem falar sobre RPG... Mas foi então que conheci a *Dragão Brasil*.

A *Dragão* falava sobre tudo o que eu gostava, e não apenas cinema — mas também quadrinhos, games, literatura e muito mais. E não era só isso; a *Dragão* era especializada no que eu MAIS gostava: RPG, os jogos de interpretação de personagem. Perdi a conta de quantas vezes li e reli minha *Dragão* preferida — que não por coincidência, é a número um.

A *DB #01* (ainda com o título *Dragon*) é minha preferida por vários m otivos. O principal é que ela era uma revista especializada em RPG. Não era apenas uma seção ou matéria perdida entre outras paixões nerds. Na época, isso era mais do que especial; no Brasil, era único — e, para mim, não havia nada naqueles tempos mais importante que jogar RPG.

Imaginem uma revista que, em sua primeiríssima edição, apresenta não apenas o maior RPG da época (*D&D*), mas também o maior sistema em português daqueles tempos (*GURPS*), resenha aquele que se tornaria um dos principais RPGs da história (*Vampiro*), introduz um RPG nacional (*O Desafio dos Bandeirantes*), desvenda um RPG de computador (*Darkseed*)... E ainda traz material de jogo! Mesmo para os padrões atuais, a *DB #01* é de explodir a cabeça. Imaginem então a de um nerd daquela época, ávido por material para seu passatempo favorito.

A diversidade não é o único motivo que torna a *DB #01* tão especial para mim. Duas resenhas também fazem desta edição a minha favorita: *Forgotten Realms* e *The Complete Fighter's Handbook*. O *Fighter's* (como eu carinhosamente o chamo) era um dos principais suplementos de *AD&D* e dos que eu mais gostava. Os guerreiros sempre foram a espinha dorsal de qualquer grupo de aventureiros, e o *Fighter's* falava exclusivamente deles. Havia material ali para fazer qualquer tipo de personagem focado em combate — de um bárbaro como Conan a um samurai como Musashi. Isso pode parecer pouco em tempos de *Tormenta RPG*, mas, na época, era luxo.

A outra resenha que me fez brilhar os olhos foi sobre *Forgotten Realms*. *Forgotten* não era apenas um cenário de fantasia — era O cenário de fantasia, onde tudo de mais legal acontecia. Foi por causa dessa resenha que comprei minha caixa básica e, com ela, vivi não apenas muitas campanhas, mas A melhor campanha de RPG da minha vida (que durou de fevereiro de 1999 a fevereiro de 2006). *Forgotten* me trouxe alguns de meus melhores amigos, e é curioso pensar em quantas boas amizades e histórias surgiram só porque li aquela resenha na *DB #01*.

Mas resenhas eram apenas parte daquilo tudo. Aquela edição também trazia DUAS aventuras. A Mata Maldita, para *GURPS*, era bastante inovadora, pois os jogadores não interpretavam heróis com equipamento avançado, mas crianças com recursos limitados. Já *O Templo da Morte*, para *D&D*, tinhatudo o que se poderia esperar de uma aventura de fantasia, e isso dava o tom da revista: não seremos limitados por gênero nenhum!

A *DB #01* trazia ainda a ficha de um NPC que se tornaria um ícone: Mestre Arsenal, arquivilão de *Tormenta* (e pensar que na época *Tormenta* nem existia). Hoje, Arsenal já virou mangá, game e até estátua... Minha edição preferida também falava sobre miniaturas de chumbo, outro hobby meu na época e que acompanhava bem minhas sessões de jogo.

É fácil entender por quê a *DB #01* é minha edição preferida. Ela era uma publicação MUITO completa. E pensar que foi apenas a PRIMEIRA edição!

DEDICAÇÃO

Uma história em Tormenta por Guilherme Dei Svaldi. Arte por Dora Lauer.

Era uma manhã de sol. O treino estava para começar.

Todos os dias eram assim. Com sol, chuva ou neve os seis alunos de Mestre Myashi acordavam, vestiam suas calças de lona e subiam a colina para o treinamento.

Eram todos jovens, os mais fortes e valentes da vila de pescadores. Construída numa enseada, com uma colina atrás, a vila era um lugarejo escondido do mundo, sem nada de especial. Com exceção, é claro, de Mestre Myashi.

Nenhum dos pescadores sabia por que Myashi havia decidido morar ali. Ele aparecera num dia qualquer, anos atrás. Erguera sua cabana no topo da colina e oferecera ensinar os jovens da vila em troca de comida. Os pescadores aceitaram. Eram pessoas humildes e, ao ver Myashi com sua postura ereta, músculos como que feitos de pedra e longa barba cinzenta, souberam que estavam frente a alguém especial.

Nos anos que se seguiram, ser escolhido como aluno pelo mestre se tornou a maior honra que um jovem da vila podia ter (a bem da verdade, a única). Treinar com Myashi podia significar um futuro como guarda de um senhor de terras — um destino muito mais glorioso que o de pescador. Por isso, naquela manhã, os seis alunos subiam o caminho em direção à cabana com orgulho.

Mas havia um sétimo aluno, e ninguém sabia de sua existência.

テ

Kasumi recém havia completado onze anos e era franzina demais para participar dos treinos. Normalmente, poderia esperar alguns anos, até que se desenvolvesse e os músculos se fortificassem. Mas era menina e, como tal, jamais seria aceita por Myashi. Eram as regras.

Assim, treinava escondida. De seus colegas e do próprio professor.

Já fazia um mês que Kasumi assistia aos treinos. Não estava ali por glória; a menina era feliz ajudando seu pai na pesca todos os dias, e parte dela poderia passar o resto da vida fazendo isso. Mas outra parte sentia falta de algo a mais e, ultimamente, esta parte estava no comando.

Myashi era um mestre do budokei, uma antiga disciplina tamuraniana. Envolvia a luta, usando apenas o corpo como arma, mas também filosofia e autoconhecimento.

— Cada golpe tem três etapas — dizia Myashi. — Observação, preparação e ataque. Muitos se preocupam apenas em desferir socos e chutes, mas isso é só o fim. Primeiro vocês devem observar o inimigo, procurar a abertura em sua defesa. Para isso, comecem observando os pássaros no topo das árvores. Quando conseguirem perceber o momento em que eles irão alçar voo antes mesmo de eles abrirem as asas, sua mente estará treinada.

Kasumi ficava extasiada com tais ensinamentos. Era muito mais do que escutava na vila! De seu esconderijo, um bambuzal próximo à cabana do mestre, não conseguia entender tudo o que era dito. Ainda assim, absorvia sedenta cada palavra.

Havia, claro, o medo de ser descoberta, mas queria aprender mais. Naquela manhã, Kasumi estava determinada: iria se aproximar o suficiente para ouvir tudo.

Inspirando fundo, a menina avançou em direção à cabana, deixando o bambuzal para trás. O sol já havia surgido, e os alunos de Myashi deveriam chegar logo. Quando já estava escutando a risada alta de Yoso, o maior e mais forte discípulo, viu um pequeno buraco tapado pela relva, perto da cabana. Sem pensar duas vezes, se atirou.

Instantes depois, os alunos surgiram. Como sempre, ajoelharam-se em frente à cabana, em silêncio, esperando o mestre sair. Kasumi estava perto o suficiente para escutar a respiração dos rapazes.

Myashi saiu pela porta, a expressão severa analisando cada um dos rapazes, como fazia todas as manhãs. Os alunos cumprimentaram-no encostando suas testas no chão e depois se levantaram para que o treino começasse.

O primeiro exercício era uma sequência de movimentos imitando posições de animais: a postura do cavalo, o passo da garça, a pata do urso. Kasumi observava atentamente. Talvez os outros fossem motivados por visões de um futuro glorioso, mas ela via apenas o aprendizado.

A voz forçadamente grossa de Yoso quebrou a concentração da garota.

— Mestre, há uma coisa que não entendo.

"Há muitas coisas que você não entende", pensou Kasumi, segurando o riso.

— Por que o senhor veio para cá? — continuou o rapaz. — Alguém forte como o senhor poderia ter uma escola em qualquer lugar de Tamu-ra, até mesmo na capital! Poderia ter muitos alunos! Fama e riqueza!

Myashi nunca respondia questões sobre si mesmo e o aluno sabia disso. Mesmo assim, insistia vez ou outra.

— Yoso, vá até a encosta da colina, vire-se na direção do mar e diga-me o que o vê.

O rapaz correu em direção à encosta com suas pernas compridas. Kasumi viu o aluno se aproximando de seu esconderijo, mas não teve tempo de fazer nada. Yoso tropeçou desajeitadamente no corpo da garota, revelando a presença dela.

— *O que é isso?* — gritou Yoso.

— Você não olha por onde anda? — disse Kasumi, erguendo-se com dificuldade, depois de ter sido atropelada. Percebeu o que havia feito apenas quando viu sete pares de olhos fixos nela.

"O que eu fiz?" pensou Kasumi. De pé, no centro dos sete homens, Kasumi parou. Não conseguia se mexer, apenas ver os alunos ao seu redor, aproximando-se cada vez mais, prendendo-a em um círculo. Viu alguns rilharem os dentes, apertarem os punhos. Sentiu seu coração batendo mais rápido, suor escorrendo de sua testa. Mas antes da primeira gota cair no chão, foi atingida por uma voz firme.

— O que está fazendo aqui, menina? — disse Myashi chegando perto, os olhos estreitos fixos em Kasumi.

— Eu a conheço! — disse outro aluno — É a filha de Takiro, um pescador.

Fez-se silêncio. Kasumi se viu cercada pelos lutadores e, por um mero instante, acreditou que por sorte ou providência divina pudesse escapar da confusão. Talvez o mestre reconsiderasse. Talvez a admitisse como aluna ao saber de sua vontade. Talvez.

— Volte para seu pai, criança — disse Myashi finalmente, destroçando os devaneios de Kasumi — Seu lugar não é aqui.

Suja de terra, Kasumi pensou em responder algo, mas quando percebeu já estava correndo colina abaixo, tomada pela vergonha. Tropeçou em raízes, pois não conseguia ver o caminho com clareza. Seus olhos já estavam tomados pelas lágrimas.

Correu de volta para sua casa, mas encontrou-a vazia. Seu pai ia sempre cedo preparar a jangada e as redes para mais um dia de trabalho árduo. Kasumi sabia que devia ajudá-lo, mas em vez disso ficou em casa, sozinha.

A manhã de quietude amorteceu a dor da garota. Respirando fundo, foi em direção à praia e à jangada de seu pai, de volta à única vida que havia restado.

Naquela tarde, Takiro estranhou o silêncio de sua filha. Mas não reclamou; a quietude era boa para a pesca. Não demorou muito para sentir a linha puxar com força — havia pegado um dos grandes! Mas fisgar a presa era só metade da batalha. Era preciso arrastá-lo até a jangada.

Takiro e o peixe mediram forças, as veias do pescador saltadas, mas foi em vão. A vontade de viver do peixe foi maior, a vara se partiu e Takiro caiu para trás.

— O senhor está bem, pai? — perguntou Kasumi, preocupada.

Takiro riu.

— Você viu, filha? Viu como ele era forte? — e riu de novo.

Kasumi não entendia. A pesca não andava boa e o dinheiro rareava nos últimos tempos. Seu pai havia perdido a oportunidade de pescar um peixe que valeria umas boas moedas no mercado. Por que sorria ainda assim?

— Vamos voltar para a praia, pegar outra vara e zarpar mais uma vez — disse Takiro como se sentisse a confusão da filha — O peixe sobreviveu porque não desistiu. Mesmo fisgado, tentou se livrar até conseguir. Como o peixe, não podemos dar as costas para o nosso objetivo por causa de um único tropeço, filha. Temos que continuar lutando, sempre.

E passou as mãos cheias de calos carinhosamente pela cabeça da menina.

Kasumi não respondeu, mas entendeu as palavras do pai. E, no dia seguinte, antes que o sol nascesse, subiu a colina de novo.

テ

Como da outra vez, foi descoberta.

— Não pode fazer isso! — bronqueou Myashi, marcando as palavras com batidas de seu cajado no solo. — O treino é apenas para os escolhidos. Será punida! O inverno se aproxima. Irá encher todo meu pátio com lenha para minha fogueira.

Kasumi escutou em silêncio, com medo de falar qualquer coisa. Mas não fugiu.

— Mestre, só há madeira para lenha na base da colina. — disse um dos alunos. — Ela é menina! Franzina desse jeito, vai demorar uma semana para trazer lenha suficiente.

— Então é melhor que comece logo! — riu Yoso.

Sob o som o eco das gargalhadas dos alunos, Kasumi partiu, correndo.

テ

Ao longo da semana, Kasumi passou as tardes cortando lenha e levando-a colina acima. Era uma rotina extenuante: de manhã no mar, ajudando o pai, e de tarde na floresta, fazendo o trabalho de um homem adulto. Quando enfim achou que havia lenha suficiente, voltou a assistir aos treinos, escondida.

E foi pega mais uma vez. Demorou meses, pois Kasumi estava mais cuidadosa, mas enfim foi vista por Yoso, no caminho de volta à vila.

— Você não me engana, garota! — disse sem esconder o ódio. — Sei que continua assistindo aos treinos escondida!

Kasumi pensou em negar, pensou em fugir. Mas em vez disso, plantou os pés no chão e fechou os punhos.

— Sua insistência pode ter amolecido o coração do mestre — Yoso sorria — mas o meu não.

Yoso deu um passo longo, e terminou o movimento com um soco. Mas Kasumi saltou para trás, como havia visto Myashi demonstrar várias vezes, e então para frente com um chute. Yoso não se esquivou. Simplesmente absorveu o golpe, enrijecendo os músculos, e agarrou Kasumi pelo pescoço.

— Basta!

Deu três socos rápidos e certeiros, largou a menina e foi embora.

Caída na estrada, contorcendo-se de dor, Kasumi não conseguia parar de pensar no peixe que havia vencido seu pai.

Demorou alguns dias para que Kasumi se recuperasse. Seu pai não fez nada. Se sua filha havia apanhado de um aluno de Myashi, algo de errado deveria ter feito.

Enquanto se recuperava, Kasumi imaginava como poderia ter evitado os golpes. Mas por mais que pensasse, só chegava a uma resposta: precisava de mais treinamento.

Mais uma vez voltou ao topo da colina. Mais uma vez o ciclo se repetiu. Mesmo mais prudente, eventualmente era vista. Quando Myashi estava junto, recebia punições em forma de mais tarefas. Caçar lebres para o jantar, entregar cartas para outro professor em uma cidade distante, cuidar da horta ou se livrar dos ratos no porão do mestre.

Quando Myashi não estava, os outros alunos atacavam-na. Nas primeiras vezes, apanhou. Depois, quando já não era tão menor que os outros, era preciso que dois se juntassem para surrá-la. Então, três.

E assim, cinco anos se passaram.

テ

Na vila, pouco havia mudado. Takiro continuava trabalhando no mar. Alguns aldeões sabiam que Kasumi assistia aos treinos, e apontavam em sua direção.

— Que esquisita — diziam. — Por que insiste nisso?

Que Kasumi assistia às aulas também não era segredo para Myashi e seus alunos. Ultimamente, entretanto, ela ficava longe, para evitar problemas. Tinha que se esforçar para entender as instruções de Myashi.

— A mente é lenta para a luta — dizia Myashi. Se pensarem nos golpes, irão errar. Mas se suas mentes estiverem vazias, seus golpes serão indefensáveis.

Assim, Kasumi normalmente se contentava em observar os movimento do mestre, e imitá-los. Mas nem isso impedia os outros alunos de desafiá-la.

Numa manhã como qualquer outra, Yoso foi até ela, acompanhado dos outros cinco.

— Vou partir! Irei até o castelo de Lorde Ysato oferecer meus serviços como guarda. É claro que não me aceitarão se descobrirem que uma garota sabe as mesmas técnicas que eu. Prepare-se!

Com isso, o jovem tomou posição, erguendo os punhos à frente do corpo. Os outros cinco também se prepararam, e começaram a circundar Kasumi.

Foram interrompidos por um relâmpago. Estranho, porque instantes antes o céu estava azul e limpo.

— Uma tempestade... Papai pode precisar de ajuda. Saiam de minha frente, não tenho tempo para essas bobagens.

Kazumi já estava acostumada a lutar contra os seis. Assumiu postura de luta, erguendo as mãos na altura do peito, fechando um dos punhos e mantendo o outro aberto, e colocando a perna esquerda à frente. Então saltou, trocando a perna da frente. Yoso se distraiu com o movimento rápido. Neste momento Kasumi atacou, derrubando Yoso com um chute alto. A garota então saiu correndo, em direção à vila. Os outros tentaram persegui-la, mas ficaram para trás.

A tempestade atingiu a enseada antes que Kasumi chegasse à vila. Nuvens grossas taparam o sol, deixando a manhã escura como a noite. Mas ela só notou que havia algo errado quando escutou os gritos vindos da aldeia.

— Monstro do mar!

E Kasumi, ainda na colina, viu. Escondida entre as ondas e espuma, era difícil ver onde a criatura começava e onde terminava. Mesmo quando pisou na praia, Kasumi não conseguiu enxergá-la com clareza. Lembrava um inseto imenso, mas diferente, estranho, com uma forma que desafiava qualquer entendimento. Possuía frente e costas, mas não profundidade; quando ficava de lado, desaparecia. Ao mesmo tempo, era tão longa quanto uma jangada.

Aproximou-se da praia carregando um porrete em uma de suas garras. Não, não um porrete. Uma perna recém decepada. Então, um novo relâmpago iluminou o céu com uma luz rubra, as nuvens se avolumaram e as portas do inferno se abriram. O dia já não estava mais escuro como em qualquer tempestade; estava vermelho como em um pesadelo.

Do mar, surgiram mais criaturas disformes. Sedentas por sangue, urrando e zunindo, arrastavam-se na direção do que quer que encontrassem, mordendo, cortando e mutilando. A própria água adquiriu uma consistência viscosa e tornou-se avermelhada. De dentro dela, tentáculos protuberavam, esmagando e sugando. O caos tomou conta da aldeia, e o único som humanamente reconhecível eram os gritos de morte dos aldeões.

Kasumi correu na direção dos casebres procurando o pai, mas seu caminho foi impedido por um dos monstros. Com corpo de carapaça vermelha e cristalina, a criatura atacou com um de seus três braços terminados em garra. Kasumi girou para o lado, tirando o peito do caminho, mas ainda assim o golpe a atingiu de raspão, rasgando suas roupas. Kasumi tinha certeza de que iria escapar, e não entendeu como havia sido atingida. Mas escolheu não pensar nisso agora, e se concentrar em atacar. Sabia que a criatura não seria detida com um único golpe, por isso concentrou-se em desferir uma saraivada: chutes, socos e joelhadas, três, quatro, cinco vezes.

Em vão. Era como bater num rochedo.

O monstro sequer se abalou, como se soubesse que seria atacado, mas não ferido. Ergueu as três garras, baixou-as na direção de Kasumi. E foi arremessado para longe.

— Erga-se criança.

Mestre Myashi havia chegado.

テ

Kasumi se recompôs e olhou ao redor. Na vila, apenas retalhos de corpos. Mais e mais criaturas surgiam do mar, e agora algumas também das nuvens, voando em direção à terra com suas asas translúcidas. Viu perto da praia a jangada de seu pai, e o corpo dele caído, o bucho aberto, um braço arrancado, a cabeça dilacerada. Queria desviar o olhar, mas não conseguia. Tentou correr para lá. Queria abraçá-lo, sacudi-lo, despertar de algum jeito alguma fagulha de vida. Mas foi interrompida por Myashi.

— Volte para a colina. Não há nada que você possa fazer aqui. Tentarei encontrar sobreviventes. Vá!

Contrariada, Kasumi correu, deixando para trás o único lugar que conhecera. No bosque que cobria a colina, já não ouvia mais os gritos de pavor e morte dos pescadores. Havia apenas o som da chuva, dos trovões. Então caiu no chão, chorando. Seu pai estava morto, sua casa destruída. Todos que conhecia estavam mortos. A chuva ardia, queimava sua pele, mas ela não sentia. A dor que a corroía por dentro era maior.

— É por isso que meninas não podem treinar. — disse alguém. — Ficam chorando quando é hora de matar.

Kasumi ergueu os olhos e viu Yoso. “É claro”, pensou, “Yoso e os outros estavam na colina, não foram atacados”. Por um momento, ficou feliz ao ver o rapaz. Mas então percebeu que os olhos dele agora eram globos vermelhos e pulsantes. A pele de seu peito se descolava, revelando uma carapaça rubra como a dos monstros que desciam das nuvens sobre a vila. E, em suas mãos, sangue.

— É claro que não estou falando dos novos mestres. É hora de matar *humanos.* Já exterminei meus colegas. Agora é sua vez. Irei fazer o que devia ter feito há muito tempo.

A mão de Yoso subiu e desceu como o machado de um lenhador furioso, mas com mais força. *Muito* mais força. Kasumi, ainda ajoelhada, rolou para o lado e ergueu-se num salto.

Yoso já estava ao seu lado. Era muito maior que ela, e com apenas um passo venceu a distância. O rapaz desferiu dois socos mirando a cabeça de Kasumi. A menina ergueu os braços e bloqueou ambos. Com toda sua defesa alta, não bloqueou a joelhada que Yoso desferiu em seu abdome. Caiu abraçando o próprio estômago, a cara na lama empoçada pela chuva ácida. Ergueu os olhos, encarou seu algoz.

— Yoso, por quê? Você gostava de seus colegas!

— Eu vi a nuvem, menina. Enquanto os novos mestres saíam dela, por um instante vi o mundo deles. Vi o vermelho. Eu não matei meus colegas, porque não há vida. Só há o vermelho.

Lentamente os globos oculares do rapaz se desmancharam, escorrendo em pequenas lágrimas de muco e pus. Seu crânio rachou como uma fruta podre, e dois apêndices de carne, úmidos de sangue, se elevaram do topo de sua cabeça. Na ponta de cada um, novos olhos, multifacetados e peludos.

— Agora enxergo como os mestres.

E os dedos de sua mão esquerda se uniram em dois, que se esticaram, os ossos rasgando a pele, uma carapaça rompendo os ossos. Onde havia uma mão se formou uma pinça.

— Agora posso servir aos mestres. Só há você em meu caminho.

Kasumi conseguia apenas olhar o rapaz arrogante, mas forte e belo, se transformar em uma criatura. Ainda estava no chão quando ele desceu a pinça em direção ao seu peito. Sua mente não teve reação.

Mas seu corpo sim.

Suas pernas percorreram um arco longo, e atingiram as pernas de Yoso. O rapaz monstro caiu. Kasumi se ergueu de um salto, surpresa. Então entendeu: quando parou de se preocupar com a luta, pôde começar a lutar. Sua mente ficou vazia; seu golpe, portanto, ficou indefensável.

A criatura que fora Yoso se contorceu, revirou-se, livrando-se dos últimos vestígios de humanidade do estudante de artes marciais, e aos poucos se levantou também, as pernas agora arqueadas como as de um animal.

Furiosa, atacou diversas vezes, por todos os lados em um frenesi sanguinário. Kasumi se defendeu de todos os golpes. Estava acostumada a lutar contra mais de um inimigo, de tanto ser atacada pelos alunos. Yoso recuou, para preparar um novo ataque. Mas Kasumi saltou logo atrás dele — para quem caçava lebres com as mãos, ser mais rápida que a criatura foi fácil. E, perto de seu adversário, golpeou com toda sua força. Força adquirida ao longo de anos cortando e levando lenha morro acima.

O monstro cambaleou, balbuciou e caiu, a carapaça em seu peito destroçada, expondo os órgãos esmagados. E por um instante Kasumi pareceu entender as últimas palavras da criatura, ainda com uma ponta do tom de voz de Yoso mas sem a arrogância desafiadora de sempre: “Não entendo”.

テ

Kasumi andou mais um pouco e encontrou os corpos dos outros alunos. Ninguém havia restado. Assim como aqueles jovens e o resto da vila, a arte ensinada há tanto tempo pelo mestre também havia morrido.

Triste, exausta, ajoelhou-se tentando entender o porquê de tudo aquilo. Seria um castigo? Uma punição por sua teimosia? Por ter desafiado as regras?

Levantou a cabeça por um instante e, com os olhos nublados, viu Myashi surgir na trilha que vinha da vila. Suas mãos estavam cobertas de gosma, seu peito estava coberto de cortes que se cruzavam, mas nenhuma das duas coisas parecia afetá-lo. Ele passou Kasumi, colina acima. A menina foi atrás.

テ

A tempestade ainda estava forte quando chegaram à cabana, mas entre as paredes de madeira o som ficava abafado.

— O que está acontecendo, mestre? — perguntou Kasumi, aproveitando a breve calmaria. — O que são esses monstros?

— Não sei, Kasumi. — era a primeira vez que ela escutava Myashi dizer que não sabia algo. — Mas sei que você precisa sair daqui. Voltei apenas para buscá-la. Vamos descer a colina por dentro do bosque. Quando chegarmos à praia, irei distrair os monstros. Pegue a jangada de seu pai e parta. As criaturas já estão todas na praia. Você estará segura no mar.

— Não, mestre! Venha comigo!

— Você é teimosa, mas não é burra. Se nós dois tentarmos fugir, eles vão nos alcançar, destruir a jangada e nos matar. E nem pense em se oferecer para distraí-los. Você não conseguiria.

Kasumi começou a soluçar, entendo o que o plano implicava.

— Sou apenas uma ferramenta, Kasumi — disse o mestre como se lesse os pensamentos da menina — Meu corpo é desnecessário. O que importa é que o estilo não morra.

— Seus alunos estão todos mortos...

— Não. Você está viva.

— Mas... Eu não sou sua aluna!

Myashi gargalhou paternal.

— Você se engana. Sempre foi minha aluna. Minha *melhor* aluna. Cada punição que recebia era um ensinamento. Cada surra que levava dos outros era um treino. Eu lhe ensinei, mas apenas porque você queria aprender.

Kasumi escutou boquiaberta. Myashi continuou.

— Yoso certa vez perguntou por que eu não ensinava em uma cidade grande. Eu nunca respondi, mas a verdade é que num lugar assim não encontraria alguém como você. Você não queria treinar comigo pela glória. Não queria fama ou riqueza. Queria apenas aprender. E por isso me honrou.

Kasumi cobriu a boca com as mãos, murmurando:

— Mestre, eu nunca imaginei —

— Cale-se! — interrompeu Myashi. — As bênçãos de Lin-Wu estarão com você. Honre-me mais vez mais. Sobreviva.

Os dois desceram a colina. Kasumi obedeceu a seu mestre, como aluna, pela primeira e última vez. Pegou mantimentos, correu para a jangada e começou a remar. Já estava longe da praia quando viu as criaturas cercarem-no como um enxame.

Viu os braços e pernas de Myashi se movendo como um borrão. Rápidos, certeiros, mas insuficientes. Cada vez mais monstros chegavam, amontoando-se uns sobre os outros. Então não pode ver mais nada.

Mesmo assim, sabia que seu mestre havia partido.

テ

Semanas depois, em uma vila costeira no Reinado, os pescadores correram na direção de uma jangada exótica. Eram pessoas humildes e, ao ver aquela menina com olhos amendoados, corpo esguio e definido e postura ereta, souberam que estavam frente a alguém especial.

Animado com a volta do RPG
na **Dragão Brasil**?

E olha que você ainda nem viu
como o Card Game está voltando.

Acompanhe as
novidades na
nossa página!
Anjos & Dragões

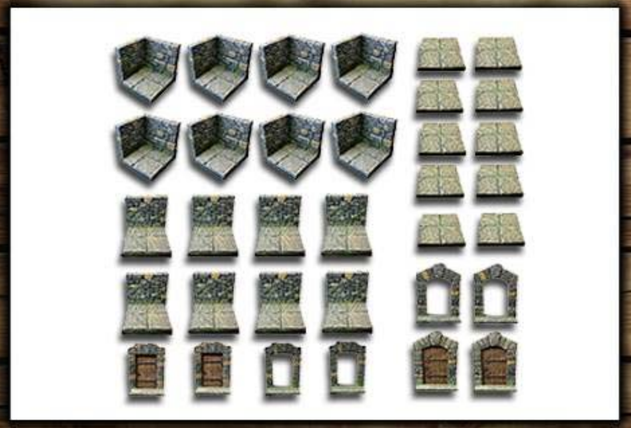
Anjos & Dragões

◆ Card Game **não** Colecionável ◆

Você já conhece a vovó que é a cara do seu rpg???

Miniaturas

Cenários & Mobílias 3D



Tintas Importadas

www.tabernadavovoorc.com.br
tabernadavovoorc

Renascido das Trevas

A volta de vampiro: a máscara

Danse macabre. Pose. Camarilla versus Sabá. Combos de disciplina. Tédio. Frenesi. Tudo isso parece familiar? Pois para muita gente, *Vampiro: A Máscara,* se não foi o primeiro RPG, foi um dos mais impactantes.

Afinal, quem não quer viver para sempre, permanecer jovem e se divertir a noite toda? Apesar do horror pessoal, tema central do jogo, sua versatilidade narrativa possibilitou o uso de temáticas variadas e modalidades diferentes de diversão.

E mesmo que às vezes perdure a impressão de que a criação de **Mark Rein•Hagen** não desfruta mais do destaque que tinha nos anos 90, o jogo continua despertando fervor entre os fãs mais fiéis.

Muita coisa mudou e ainda vai mudar no universo vampírico da editora *White Wolf* (recém adquirida pela *Paradox*, empresa europeia de games), mas uma coisa é certa: seja na luxuosa edição comemorativa de 20 anos — ainda sem tradução para o português — seja na recém confirmada quinta edição, o mundo dos não-vivos, de novo, já não é mais exatamente o mesmo.

O fim do mundo que não aconteceu (ainda)

Verdade seja dita: a edição de 20 anos, oficialmente *Vampire: the Masquerade 20th Anniversary Edition*, não é exatamente uma nova edição no sentido tradicional da palavra.

É mais algo entre um compêndio do material publicado em versões passadas e uma atualização de regras e elementos, buscando a preservação do cenário clássico e corrigindo ao mesmo tempo um ou outro fator datado. Apesar disso, no último Grand Masquerade, festival de *Vampiro: A Máscara* que ocorreu em Nova Orleans, a editora tratou *V20* como uma quarta edição. Ou seja, agora ela é oficialmente considerada a sucessora da *Revised Edition* (lançada no Brasil pela *Devir*, atualmente esgotada).

Como o fim do mundo não aconteceu, a Gehenna ainda é uma ameaça pairando sobre a cabeça das personagens. A Internet, que antes era apresentada de forma quase pitoresca em diversos materiais do Mundo das Trevas, é simplesmente colocada no lugar que ocupa nas noites modernas em que smartphones são uma realidade. Como manter a Máscara em tempos de aplicativos que permitem o envio instantâneo de uma foto? Outras inovações tecnológicas são incorporadas ao cenário, que também recebeu algum verniz de atualização na política dos mortos-vivos.

Há algumas alterações menores em mecânicas, sendo que muitas, na verdade, são apenas regras alternativas apresentadas em suplementos, agora tratadas como canônicas. Além disso, tivemos uma maior participação dos fãs, principalmente de outras partes do mundo (incluindo brasileiros e brasileiras) em várias etapas da concepção do livro, buscando tornar o jogo mais legitimamente internacional.

V20 acabou abrindo caminho para edições comemorativas de *Lobisomem: O Apocalipse*, *Mago: A Ascensão*, *Changeling: O Sonhar* e *Wraith: the Oblivion*. Novos suplementos estão sendo lançados, amarrando pontas soltas do cenário ou trazendo conteúdo totalmente novo, voltando a expandir o que existia antes do fim do mundo da *White Wolf*.

Depois do fim?

Durante o já citado Grand Masquerade, a *White Wolf* anunciou a quinta edição de *Vampiro,* confirmando várias suspeitas dos fãs. Durante um longo painel, o lançamento foi confirmado para o inverno de 2018.

A estratégia parece bem ousada. Comercialmente, a intenção é quebrar as fronteiras do nicho do Mundo das Trevas e transformar o cenário numa franquia ampla e efetivamente multimídia, batendo de frente com gigantes como *Dungeons & Dragons* e *Pathfinder*.

A confirmação mais impactante, mas não ao todo inesperada, é a vinda de novas regras e mecânicas. Segundo a *White Wolf* e seus associados, não importa o quanto amamos Storyteller como ele é, algumas coisas simplesmente precisam ser mais bem calibradas, já que meras correções podem não satisfazer aos mais meticulosos.

A ideia parece ser que toda a linha Mundo das Trevas parta da exata mesma premissa, e talvez até do mesmo livro, para garantir que os diferentes subcenários tenham melhor comunicação e balanço entre si, evitando finalmente as tretas infinitas sobre qual criatura é melhor. Isso deve facilitar muito a vida de quem gosta de misturar as diferentes vertentes do cenário em sua mesa de jogo.

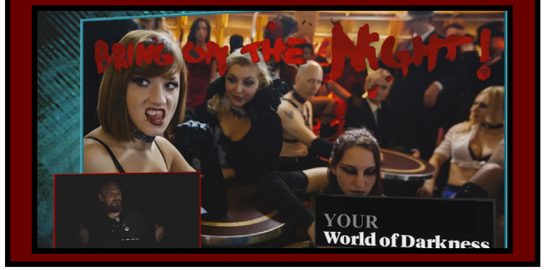
Além disso, dizem que o cenário da nova edição ignorará os acontecimentos mais recentes da cronologia até então canônica e terá lugar antes da Gehenna – ou seja: o mundo não acabou, ele apenas mudou. Isso, somado à afirmação de que as disciplinas (os superpoderes vampíricos) passarão a ser aprendidas dependendo do estilo escolhido pelo jogador na abordagem do personagem, gera uma porção de dúvidas. Como ficam disciplinas mais difíceis, por assim dizer, e que tinham grande papel no Mundo das Trevas, como Vicissitude ou mesmo Demência?

Comenta-se também que o funcionamento de seitas, outro conceito fundamental, e até mesmo a própria Besta — pilar de *Vampiro* desde sempre — sofrerão alterações. Os humanos deverão deixar de ser meras bolsas de sangue e passarão a ter, de fato, alguma importância para os vampiros. Tudo isso mostra um sinal muito claro: a *White Wolf* parece disposta a uma revitalização total de sua principal linha, apresentando-o de forma adequada à uma nova geração de jogadores de RPG. Como os jogadores reagirão a essas mudanças todas? Haverá choro e ranger de caninos?

Aguardemos os próximos capítulos. Afinal, a noite é nossa, e a vida, eterna.

Eva Cruz Andrade

Para assistir ao anúncio completo da quinta edição de Vampiro (em inglês), clique abaixo.



Piratas e ganchos: você sabia que essa piada viria, mas não tão rápido!

GANCHOS DE AVENTURA!

Sem ideias para mestrar? Seu grupo não aguenta mais chacinar gnolls em fila? Todos os príncipes e princesas do mundo já foram raptados 1d6 vezes? As quatro últimas masmorras foram idênticas? Sem problema! Basta usar algum destes ganchos e virar sua campanha de cabeça para baixo!

1. O grupo está hospedado em um castelo. À noite, no meio de um banquete, o lorde do lugar, bêbado e incompetente em combate, desafia o guerreiro para um "duelo amigável". Parece que vai ser fácil — mas então o nobre começa a atacar o herói de verdade! Se o guerreiro revidar e vencer (ou se o resto do grupo se meter), todos conseguirão um inimigo poderoso, pois o lorde é vaidoso, infantil e vingativo. Se ninguém fizer nada, o guerreiro pode ser morto apenas para satisfazer o orgulho do lorde.

2. A magia arcana se foi! Conjuradores arcanos perdem seus poderes. A única magia restante é divina. Sumo-sacerdotes impõem a lei da religião. Quem não a segue, é executado.

3. Um nobre ricaço rapta os heróis através de uma poderosa magia de teletransporte. Logo os aventureiros se veem numa ilha deserta, sendo caçados por vários bandos de mercenários e cães de guerra, liderados por outros nobres. É tudo um jogo: os nobres são caçadores, e suas presas são aventureiros inocentes!

4. Um nobre ricaço rapta os heróis através de uma poderosa magia de teletransporte. Logo os aventureiros se veem numa ilha selvagem, repleta de monstros! Eles precisam sobreviver por uma semana no "inferno verde", enquanto nobres entediados assistem tudo através de magias de vidência. É um passatempo popular (embora secreto) entre a elite, mas até hoje nenhum grupo de aventureiros sobreviveu…

5. Um dos aventureiros (de preferência um ladino ou outro tipo ganancioso) encontra um enorme baú do tesouro, com mais riquezas do que jamais pensou ser capaz de obter na vida. Contudo, só ele sabe disso, pois estava sozinho quando encontrou o tesouro. É isso. Simplesmente entregue todo esse ouro ao jogador e divirta-se enquanto ele decide se conta ou não aos colegas, tenta carregar o baú sem atrair atenção, precisa lidar com aproveitadores e ladrões que farejam a riqueza quando ele gasta só um pouco a mais que o normal… E não se surpreenda se o jogador começar a empreender, tomando um papel mais ativo na campanha!

6. Os heróis são contratados para recapturar as criaturas de um zoológico mágico. Mas todas as criaturas tiveram seus poderes misturados e eles não sabem o que esperar

7. Um bardo irritante passa a seguir os heróis para registrar suas façanhas. Contudo, logo começa a achar que suas vidas são muito chatas e arranja problemas — puxando brigas, furtando bolsas e incriminando os aventureiros, espalhando boatos sobre eles… Tudo para deixar suas canções mais emocionantes!

8. Ao longo das aventuras, um dos heróis é sempre atacado por um mesmo vilão. Os heróis descobrem que o vilão é filho desse herói e que veio do futuro para impedir um grande mal.

9. Os heróis herdam todo um feudo. Agora eles são responsáveis por uma população inteira, devendo lidar com ameaças externas e também com os pequenos problemas internos do povo, como verdadeiros senhores de terras.

10. Um senhor idoso, que é curiosamente parecido com um dos membros do grupo, surge à frente de todos num clarão. Ele afirma ter vindo do futuro e implora para que, aconteça o que acontecer, o grupo não aceite a próxima missão que for oferecida. O destino do mundo depende disso! Ele então some num novo clarão. Segundos depois, uma garotinha aparece chorando, pedindo ajuda para salvar seu pai, mãe e seu irmão menor, que foram raptados por vilões.

11. Chegando a alguma grande cidade, os heróis recebem uma proposta: por uma boa quantia de ouro, devem fazer propaganda do sabonete Banhas do Rei, que afasta os demônios da sujeira! Tudo que eles precisam fazer é ser vistos usando o sabonete e inseri-lo nas conversas com nobres, outros heróis e tipos famosos em geral.

12. O maior inimigo dos heróis surge pedindo ajuda: ele foi incriminado por algo que não cometeu! Sim, ele é culpado de todos aqueles outros crimes e atrocidades, mas desta vez é inocente e jura que existe um vilão ainda pior por trás de tudo. Ele recorre aos aventureiros porque ninguém mais acredita nele.

13. Os heróis são contratados para resgatar o filho desaparecido de um rico mercador. Quando descobrem o rapaz, veem que ele se juntou voluntariamente a um grupo de vampiros que habita os arredores, e que ele mesmo virou um sanguessuga! O que eles vão fazer?

14. Goblinoides que costumavam fazer parte da Aliança Negra e se dizem arrependidos estão tentando entrar numa grande e próspera cidade humana, mas o lorde local proíbe seu ingresso. Eles argumentam, dizendo que são seres inteligentes como quaisquer outros e não cometeram nenhum crime dentro do Reinado, mesmo que carreguem coisas perturbadoramente parecidas com escalpos de elfos. Depois de ajudarem os heróis num gesto de boa vontade aparentemente espontânea, eles pedem que os aventureiro intercedam na disputa a seu favor.

15. Um demônio aparece na frente dos heróis, dizendo que "o tempo acabou". Na verdade, os pais de um deles eram cultistas e venderam a alma (e a vida) do próprio filho a um demônio em troca de riqueza e prosperidade. O capeta cumpriu sua parte do acordo e agora chegou a hora de os mortais cumprirem a sua.

16. Nenhum tipo de magia existe mais! Todos os conjuradores perdem seus poderes. Os combatentes impõem a lei do mais forte. Será que há um meio de trazer a magia de volta ou os personagens pertencentes às classes prejudicadas terão que se acostumar com a nova ordem?

17. Um nobre pede que os heróis representem seu feudo num grande campeonato esportivo que reúne atletas de todo o mundo. Os aventureiros não são obrigados a aceitar — mas, se aceitarem, entram em uma competição acirrada e podem ganhar glória e riquezas.

18. Os heróis descobrem que o mundo é na verdade uma nave espacial gigantesca que singra o espaço aparentemente sem rumo. Mas a IA que controla a nave convoca os heróis a destruir um cometa que vem em direção à nave que já não conta mais com seus sistema de navegação.

19. Devido a uma reviravolta política e religiosa, o deus que o clérigo cultua é banido no reino natal do personagem. Seu culto é proibido, seus templos são destruídos e todos os seus fiéis são expulsos ou reunidos em guetos miseráveis. Chegando lá, o clérigo recebe a ordem de se converter a algum outro deus ou encarar prisão, banimento ou mesmo execução. Enquanto isso, os fiéis esperam que o sacerdote resolva o problema.

20. Devido a uma reviravolta política e religiosa, o deus rival do deus que o clérigo cultua é banido no reino natal do personagem. Seu culto é proibido, seus templos são destruídos e todos os seus fiéis são expulsos do reino ou reunidos em guetos miseráveis. Chegando lá, o clérigo ouve de guardas satisfeitos que "finalmente conseguimos resolver o problema!". As pessoas inocentes que cultuam o deus banido imploram que o sacerdote lute por sua liberdade religiosa. Sendo um inimigo do deus proibido, o clérigo agora goza de regalias e alto status. Caso decida ir contra a proibição, ele pode ser considerado tão ruim quanto um cultista da religião proibida.

21. Depois de uma explosão mágica, os heróis descobrem que foram parar em outro mundo — onde eles são vilões! Enquanto isso, seus "irmãos" vilões foram parar no mundo dos heróis.

22. Quando os heróis adormecem, veem-se num mundo de pesadelos habitado por todos os vilões, capangas e monstros que já mataram em suas aventuras. Os combates no mundo onírico não geram ferimentos no mundo real, mas consomem magias e habilidades de classe, além de impedir que os aventureiros descansem de verdade. Isso continua noite após noite, até eles descobrirem a causa.

23. Os heróis estão hospedados num castelo — que de repente é atacado e sitiado por forças de um nobre inimigo! O grupo deve ajudar a defender o lugar. Se tiverem sucesso, o lorde local lhes concede postos no exército e títulos de nobreza; agora eles têm a opção de liderarem tropas.

24. Acidentes cada vez mais estranhos, ataques de criaturas cada vez mais bizarras e coincidências cada vez mais improváveis acontecem o tempo todo com os aventureiros. Na verdade, um jovem pintor recebeu de um "mecenas misterioso" um conjunto de tintas mágicas e uma boa quantia em dinheiro, em troca pedindo apenas que ele pintasse retratos dos "valorosos heróis" envolvidos nos mais diversos problemas. Naturalmente, tudo que ele pinta acontece de verdade.

25. Um gnoll quer se tornar um dos heróis, mas ele se rende sempre que um combate começa! Os heróis cuidarão do gnoll ou o deixarão à própria sorte? E se o deixarem à própria sorte, como ele voltará para casa sem ajuda?

26. O grupo recebe um amuleto que concede um desejo. Boas notícias — mas de alguma forma a notícia se espalha rápido. De repente, todos os NPCs que os aventureiros já encontraram na campanha surgem, implorando que o desejo seja usado para resolver algum de seus próprios problemas. Todos os problemas são urgentes e todos os PdMs realmente precisam de ajuda.

27. Uma oficina de engenhoqueiros goblins contrata os aventureiros para a função de "testadores de inventos ainda instáveis". O pagamento é bom, mas o trabalho pode ser mais arriscado que enfrentar um dragão…

28. Os heróis assistem ao espetáculo de um bardo que se apresenta com um urso dançarino muito bem treinado. Na verdade, bem treinado até demais: o urso parece ser inteligente! Notando a presença de aventureiros entre a multidão, o urso tenta sinalizar que é um mago humano amaldiçoado e preso naquela forma.

29. Frustrando os planos de mais um vilão, os aventureiros encontram um artefato capaz de destruir o mundo! Nenhuma força conhecida pode destruir o próprio artefato. Governantes, autoridades e grandes heróis de todo o mundo tentam convencer o grupo a entregar o artefato "para ficar em segurança". Enquanto isso, vilões surgem de todos os cantos tentando roubá-lo.

30. Uma pequena cidade afastada de todos os centros urbanos esconde uma família de cultistas de um deus profano. Os aventureiros precisam se infiltrar na cidade, fingindo ser cidadãos comuns, e descobrir todos os segredos sombrios de seus moradores para finalmente conseguir chegar ao covil dos cultistas.

31. Os heróis são transportados de volta no tempo para impedir que o passado seja alterado. Logo após a missão eles descobrem que seu caminho de volta não funciona! Seja um item mágico, um portal ou mesmo um grande mago capaz de transportá-los, nada dá certo. Eles precisam viver indefinidamente no passado, tomando cuidado para não alterá-lo de forma alguma, enquanto tentam consertar a situação e voltar a seu próprio tempo.

32. Os aventureiros são atacados na estrada por um grupo de minotauros em número muito maior. São vencidos e acabam como escravos! Sendo levados ao Reino dos Minotauros sem seus equipamentos, acorrentados e junto a vários outros prisioneiros, eles começam uma nova vida como propriedade de cruéis senhores. Eles devem arranjar um jeito de fugir, passando por todo um império cheio de escravistas em seu encalço.

33. Os aventureiros salvam um inofensivo bobo da corte do ataque de um bando de trolls na floresta. Como o bobo foi parar na floresta? Ninguém sabe, mas, devido ao ato heroico e altruísta, todos no grupo recebem a marca da bênção de Hyninn, o Deus dos Ladrões. A marca é um símbolo brilhante na testa de cada um dos aventureiros, imediatamente reconhecível a quase todos os cidadãos civilizados do continente! Será difícil conseguir a confiança de qualquer um com a marca. Talvez a única solução seja afrontar o próprio deus, perdendo sua bênção e atraindo sua ira!

34. Um mago poderoso procura os aventureiros em uma noite tempestuosa com uma missão: uma praga antimagia assola o mundo. Criaturas e raças de fantasia começam a morrer. Itens mágicos não funcionam. Uma cura é necessária antes que os heróis ou seus amigos pereçam.

35. A aldeia está em polvorosa, pois a maior vidente da região chegou mais uma vez! Se os aventureiros forem até a mulher, ela revela várias previsões genéricas e pouco surpreendentes. Então olha nos olhos de um deles e prevê sua morte para exatamente dali a um mês. Talvez seja só uma charlatã, mas eventos agourentos começam a se multiplicar ao redor do herói — faltando poucos dias para a data, ele está cercado de inimigos, há uma recompensa por sua cabeça e ele contraiu uma doença exótica.

36. A aldeia está em polvorosa, pois a maior vidente da região chegou mais uma vez (sim, de novo)! Se os aventureiros não forem até a mulher e desprezarem seu dom, ela os amaldiçoa por sua arrogância. Até que compensem-na de forma apropriada, todas as "previsões" que eles fizerem dão horrivelmente errado. Se eles dizem que vão demorar dois dias para chegar a uma cidade, demoram dois meses. Se planejam vender os valiosos itens que obtiveram na última masmorra, ninguém os compra. Se vão coletar a recompensa por uma missão, o rei diz não lembrar de recompensa nenhuma. Em suma: se os aventureiros disserem "nós vamos fazer...", pode apostar que o que quer que seja vai dar errado. Provavelmente os jogadores demorarão um bom tempo até perceber o que está acontecendo, o que pode ser divertido para o mestre...

37. Os emissários do rei vêm até os aventureiros com uma proposta. Por coincidência, um deles é bastante parecido com o príncipe herdeiro. Com um pouco de maquiagem e disfarce, os dois ficam iguais! Como o príncipe vem sofrendo atentados ultimamente, o rei quer que o herói tome o lugar de seu filho e que o grupo descubra a origem dos ataques.

38. Os emissários do rei vêm até os aventureiros e tentam prender um deles! Por coincidência, um deles é bastante parecido com o maior ladrão do reino, culpado de roubar a camisola do príncipe enquanto ele a usava. Você pode misturar este gancho com o anterior, fazendo com que o mesmo herói tenha vários "sósias" espalhados pelo mundo!

39. Os aventureiros encontram um dos maiores heróis do mundo — uma verdadeira lenda, celebrado por todos os meios de comunicação, autor de façanhas inimagináveis. Contudo, descobrem que o homem é uma farsa: um covarde empolado que paga publicitários e influenciadores para espalharem histórias inventadas a seu respeito. Eles devem conviver por um tempo com o almofadinha, que inclusive toma para si alguns dos feitos dos heróis!

40. Durante uma luta, alguns heróis trocam involuntariamente de corpo com seus inimigos! Mas só alguns — o que vai dificultar bastante para o resto do grupo notar que vilões estão entre eles. Ao mesmo tempo, existem agora heróis infiltrados entre os vilões. Os dois lados podem tirar proveito dessa situação, descobrindo segredos e preparando armadilhas.

41. Os aventureiros são convidados a um evento de grande prestígio: a Caçada ao Javali de Prata, um animal lendário da região, que já foi visto muitas vezes, mas nunca apanhado. Apenas nobres, heróis e ricos burgueses têm a honra de participar da caçada. Já na floresta, o grupo recebe uma visão da Deusa da Natureza. Ela diz que o Javali de Prata é o espírito da floresta desta região. Se ele for morto, todo o feudo vai definhar. E desta vez os caçadores são mais habilidosos do que nunca...

42. Os aventureiros estão em uma grande cidade, que possui uma espécie de jornal, como a Gazeta do Reinado. Tudo que eles fazem é noticiado de forma distorcida. Se pedem uma cerveja na taverna, "Aventureiros alcoolizados aterrorizam a vizinhança!". Se recusam uma moeda a um mendigo, "Aventureiros ricaços riem da miséria alheia!". Se matam um monstro, "Aventureiros sanguinários dizimam a vida selvagem da região!". Caso vão até a Gazeta para tirar satisfações, os editores chamam a milícia e gritam por sua liberdade de imprensa.

43. Os aventureiros estão no meio de uma masmorra, onde precisam recuperar um artefato importante. Então se deparam com o próprio tarrasque! Por sorte, o monstro está adormecido — mas se mexe ao menor barulho. Durante o resto da aventura, eles devem fazer tudo em silêncio total, ou arriscar acordar a fera.

44. Rapazes de toda a região estão sendo raptados. Os heróis descobrem que eles foram levados para antigas ruínas nas proximidades. A senhora do castelo é uma poderosa morta-viva, que perdeu seu amado séculos atrás e agora busca recuperá-lo em sua obsessão.

45. Um terremoto, maremoto ou erupção vulcânica atinge a cidade onde os aventureiros estão. Eles precisam se salvar em meio à devastação, ao mesmo tempo em que tentam resgatar o maior número de pessoas possível e evitar saques em meio ao caos. Funciona melhor se o grupo já tiver laços com a população.

46. Na região do mundo onde os aventureiros estão, todos os mortos voltam à vida. Centenas ou milhares de cadáveres agora andam pelas ruas e estradas, invadem as cidades, tentando recuperar seus antigos empregos, ajustar contas com seus antigos inimigos e reunir-se com suas antigas famílias. Não seria um problema tão grande se mortos-vivos de todas as regiões à volta não estivessem sendo atraídos pelo surto de energia negativa, e muitos deles não começassem a formar exércitos com os novos desmortos.

47. No meio de uma luta, os aventureiros quebram um valiosíssimo vaso de cristal, de propriedade de um figurão local. Valiossísimo mesmo: a coisa é tão cara que mesmo que os aventureiros juntassem todas as suas riquezas e vendessem tudo o que têm não chegariam perto de pagar seu preço! Se eles se recusarem a pagar a compensação, suas cabeças ficarão a prêmio. Se concordarem, terão de fazer qualquer coisa por ouro.

48. Os heróis são mandados a uma região distante para cumprir uma missão. Eles chegam a uma cidade onde todos são gigantes! Pessoas de tamanho "normal" têm o tamanho de um camundongo nesse lugar — e, de alguma forma, todos os objetos, plantas e animais também são em escala gigante. O grupo precisa cumprir a missão lidando com a fragilidade de seu tamanho minúsculo.

49. O grupo inteiro é transformado em animais, de acordo com sua personalidade: o paladino é um cão, o ladino é um gato, o mago é uma coruja, etc. Eles têm as capacidades normais de animais e não podem usar a maior parte de seu equipamento, mas retêm todo o seu conhecimento. Precisam achar uma saída usando as limitações de suas novas formas.

50. Os heróis estão na taverna bebendo cerveja. De repente, entra um velhinho pedindo ajuda para salvar a aldeia vizinha de um bando de goblinoides. É um clichê tão grande que vai pegar seu grupo desprevenido!

51. Um soro traz as pessoas de volta à vida. Mas depois elas se tornam zumbis. O que vai acontecer com um ente querido de um dos heróis recém trazido de volta?

52. Os heróis matam um orc salteador durante uma viagem. Aonde vão, encontram primos desse orc clamando por vingança e gritando seu nome.

53. Os heróis acordam e tudo é cinza. Ninguém os vê ou interage com eles. Estão mortos! Fantasmas, precisam descobrir como morreram.

54. Os heróis interceptam uma mensagem de um vilão endereçada ao regente — e descobrem que eles estão mancomunados desde sempre! O que farão para confrontar o mandatário?

55. Goblins, hobgoblins, orcs e outras criaturas formam um grupo de aventureiros que começa a rivalizar com os heróis. Eles são todos bons e jogam limpo. Os heróis estarão à altura?

56. A última palavra em tecnologia são os mechas. E os heróis precisarão deles para enfrentar os robôs que assolam a civilização. Mas existem duas facções de robôs... E uma não é maligna — mas qual delas?

57. Depois de uma tempestade em alto mar, os heróis descobrem que tudo está diferente; estão em uma realidade paralela, onde o mundo foi conquistado pelos vilões.

58. Os heróis descobrem que um vilão é na verdade um herói infiltrado. Mas confrontá-lo pode levar à morte dos heróis, pois ele precisa manter as aparências. O que fazer para ajudá-lo?

59. Melhorias cibernéticas se tornam comuns — mas dividem a sociedade entre pessoas 100% normais e os "cybers". Uma guerra vai eclodir. Será que há como impedí-la?

60. O fantasma de um herói de outrora pede aos heróis que encontrem seu corpo — e itens mágicos — presos no desabamento que o matou. Mas é uma armadilha.

61. Os heróis voltam para casa após uma longa missão e descobrem que foram dados como mortos. Suas famílias se mudaram para longe, suas casas e objetos de valor foram vendidos, eles não têm mais status legal e existem até covas e mausoléus com seus nomes! Muitas pessoas se assustam e correm ao ver os "cadáveres" andando na rua. Para conseguir reaver tudo que obtiveram ao longo de anos e ter qualquer tipo de vida normal, eles devem lidar com o problema — e descobrir quem plantou o boato.

62. Durante uma viagem, os heróis encontram caçadores de dragão. Eles estão atrás de um jovem meio-dragão. Os heróis depois descobrem que um deles é pai do meio-dragão.

63. O vilão da campanha se transforma em uma Inteligência Artificial. É aparentemente impossível destruí-lo, a não ser por um poderoso pulso eletromagnético disparado por satélites ao redor do globo. Mas isso também jogaria a humanidade na Idade da Pedra...

64. Um ladrão tem causado vários problemas. Ele possui um item que o deixa insubstancial, o que lhe permite atravessar paredes e ignorar dano físico.

65. Um culto a um deus esquecido vem roubando itens aparentemente ligados à sua divindade. Após muitas aventuras, os heróis descobrem que o sumo-sacerdote desse culto é um robô.

66. Uma autoridade muito poderosa declara seu amor imorredouro por um dos heróis e pede-o em casamento. Aceitar o pedido significa boa vida, mas talvez um adeus à carreira de aventuras. Recusar pode atrair a ira apaixonado. Tudo fica pior quando o marido, esposa, namorado(a) ou amante do herói aparece envenenado na semana seguinte à recusa do pedido...

67. Após meses de um inverno rigoroso, os heróis notam que a temperatura se recusa a subir. A neve continua caindo. As semanas passam e logo fica claro: a primavera não vai chegar e o inverno continuará indefinidamente! Quando já deveria ser verão e o frio continua, o povo passa fome, os animais estão morrendo e a situação é alarmante. Vários regentes pedem que os heróis descubram o que está acontecendo e resolvam o que quer que seja.

68. Um halfling pede ajuda para destruir um artefato maligno que seu tio encontrou. Depois da missão, os heróis descobrem que o rei morreu misteriosamente...

69. Um idoso, misto de guerreiro e mago, pede ajuda aos heróis. Quando aceitam, são levados para um navio voador e daí para outra galáxia, onde enfrentarão vilões adeptos de uma "força" desconhecida.

70. Os heróis acordam em outra realidade. Todos são plebeus que eram alimentados por uma máquina de sonhos do vilão. Eles vão voltar ou enfrentar a realidade?

71. Os grupo é contratado para recuperar a cabeça de um mensageiro que carrega informações altamente confidenciais. Mas as informações podem evitar uma guerra mundial se forem entregues a um grupo de rebeldes à margem das grandes corporações.

72. Os aventureiros recebem um valioso presente de um reino vizinho: um colar com uma enorme gema mágica, capaz de ajudá-los em batalha. Contudo, na primeira noite após terem ganhado o presente, a verdade se revela: demônios presos na gema são libertados, atacando o grupo!

73. Os heróis são contratados para cuidar de uma escola de magia, onde desempenham funções de acordo com suas habilidades. Será que estarão à altura das travessuras dos alunos?

74. A única forma de derrotar o irmão de um dos heróis que se tornou vilão é através de diplomacia e enganação; ele é invencível em combate.

75. Os deuses se foram! Conjuradores divinos perdem seus poderes. A única magia restante é arcana. Liches e arquimagos angariam seguidores e podem ascender à divindade.

76. Chegando de noite a uma nova cidade em um reino desconhecido, os aventureiros ouvem trombetas que sinalizam o fechamento dos portões. Guardas bem armados vigiam todas as saídas da cidade, não deixando ninguém passar. Isso não seria problema se os heróis falassem a língua local — mas todos aqui falam um idioma estranho e, por alguma razão, as magias e itens de tradução não funcionam! Oficiais da cidade começam a exigir documentos que os PJs não têm, numa língua que eles não entendem. Os cidadãos apontam e riem deles. Uma velha senhora se agarra neles e começa a chorar. Os guardas ficam irados. O que está acontecendo?

77. A morte do vilão da campanha cria um novo universo. Os heróis são convocados a atuar como deuses e ajudar nessa nova Criação. Mas há uma divindade maligna entre eles...

78. Tudo o que os jogadores dizem é ouvido no mundo de jogo. E tudo o que eles dizem se torna realidade. Como reagirão as autoridades do cenário?

79. Um nobre contrata os heróis para criar uma dungeon e recheá-la de monstros e armadilhas. O nobre vai testar suas habilidades contra a dungeon e enfrentar os heróis no final.

80. Um aprendiz deixou de lavar as louças de um mago por três dias e, formada por pratos, copos, cane-

cas e talheres sujos, uma criatura surgiu. Agora ela vaga pela cidade, crescendo em tamanho e poder cada vez que encontra uma outra pia com louça suja. O aprendiz procura os aventureiros na esperança que eles resolvam o assunto antes que o mago se dê conta.

81. Os heróis são deuses em uma nova Criação. Mas um deles precisa assumir o manto de divindade maligna para que haja equilíbrio. Com isso, precisa provar suas intenções.

82. Plebeus agradecidos iniciam um culto a um dos heróis ou a todo o grupo. Mas o "sumo-sacerdote" usa o nome dos heróis para cometer atos de grande vilania.

83. O clérigo do grupo é chamado para curar a misteriosa doença de um duque — algo que nenhum médico, curandeiro ou homem santo conseguiu fazer. Enquanto o clérigo examina o paciente, a portas fechadas, o duque morre! O clérigo então é acusado de assassinato e os heróis se veem no meio das intrigas da corte local.

84. Um grupo rival desafia os heróis para um combate. Quem perder deve partir para sempre do reino. Nenhum dos dois grupos sabe, mas seus rivais contam com a ajuda dos vilões do outro grupo.

85. Dois dos heróis são abordados por dois rapazes ou duas garotas — lindos, jovens e irmãos gêmeos. Em uníssono, os recém-chegados dizem que é seu destino casarem-se com os aventureiros, e que seus filhos serão "importantes para o futuro". Os dois gêmeos nunca parecem se sujar ou se cansar. Nenhuma magia consegue revelar qualquer coisa sobre sua origem, tendência ou poderes. Suas respostas sobre esses assuntos são sempre as mesmas: "somos apenas pessoas normais".

86. Chegando a uma nova aldeia, os aventureiros ouvem logo a pergunta: "vocês são atrinitas ou eltrenantes?". Os aldeões recusam-se a explicar o que são as duas facções — segundo eles, "este é um conflito milenar que abala o continente inteiro" e os heróis deveriam saber do que se trata. Qualquer que seja a resposta do grupo, eles são "enquadrados" em uma ou outra facção, e metade da aldeia trata-os como traidores e inimigos.

87. Um circo chega à cidade em que os aventureiros estão e traz consigo um incrível marionetista. Seus bonecos parecem se mover sozinhos! Ao mesmo tempo, pessoas começam a desaparecer misteriosamente. Será que isso tem a ver com a misteriosa atração do artista circense?

88. O mundo está repleto de raças humanoides estranhas e exóticas, os únicos humanos do mundo todo são os aventureiros. Mais que isso: aparentemente, neste lugar a humanidade jamais existiu! Como isso aconteceu? E como eles chegaram até lá?

89. O grupo acorda em uma praia com roupa de gala, incapaz de lembrar o que aconteceu na noite anterior, sua última memória era estar no trabalho com um projeto atrasado. Há outros corpos desacordados. Será que eles estão vivos? Nenhuma terra no horizonte. No braço, os aventureiros agora têm um número tatuado. Além disso, há a estranha sensação de estar sendo constantemente observado...

90. Algum ente querido do grupo desaparece. A única pista é uma queimadura no chão do quarto e um traço de magia.

91. Os aventureiros são contratados por um homem muito rico para um serviço de escolta. Eventualmente eles descobrem que o homem é um famoso e perigoso traficante. Os aventureiros precisam decidir se vão agir como o braço da lei, ou honrar o contrato e arrumar problemas com a justiça.

92. Um caçador que perdeu a família num trágico acidente devota seus dias a caçar animais lendários de Arton, seres únicos, exemplares criados como seres primordiais de Allihanna. O grupo é então convocado por um enclave de druidas que deseja o fim dessa matança.

93. Um amigo do grupo foi acometido por uma terrível forma de insanidade sobrenatural e agora cabe a eles fazer uma viagem pela mente desse amigo e remover a loucura instalada.

94. Todos os jogadores acordam sem memória, mas estão todos vestidos de super heróis. Está na hora de descobrir quais poderes cada um possui e testar alguns limites!

95. Um dos aventureiros recebe um presente, uma pequena bola lisa. Ao tocá-la ele consegue ver parte do futuro: a missão que eles estão tentando cumprir vai terminar com a morte de todos os personagens. A menos que quem recebeu o pequeno objeto se sacrifique por seus amigos...

96. Um Deus menor deixou um ídolo poderoso na cidade onde possui mais adoradores. Agora este ídolo desapareceu misteriosamente! A cidade é pequena e não possui heróis. Cabe aos aventureiros descobrir o que aconteceu ao ídolo, antes que seu poder seja usado para fins malignos.

97. Os personagens acordam com os corpos trocados sem saber por quê. Eles precisam encontrar um médico, um curandeiro, um clérigo, qualquer coisa que possa fazê-los voltar ao normal antes que enlouqueçam.

98. Um dragão filhote sobrevoa um vilarejo e cai morto durante um festival de outono. Ele parece ter sido ferido por flechas, mas não as usadas na região. O que será da vila, quando sua mãe vir procura-lo?

99. Uma estrela da música procura os aventureiros por conta de um inusitado roubo: alguém levou sua voz.

100. Um vilão de pequeno escalão encontra um item deixado para trás pelo grupo por parecer sem importância. Acontece que o objeto é, na verdade, um artefato poderoso que agora está sendo usado para dominar a região.

101. Os aventureiros encontram um camponês prestes a se matar, porém relutante com sua decisão. Quando o pobre homem percebe a presença dos jogadores, resolve pedir para que um deles o mate, pois cometeu crimes terríveis. Se os heróis conversarem com ele e/ou investigarem, descobrirão que todo o vilarejo do homem foi exterminado por uma criatura. O camponês acredita que ele é o monstro, já que foi o único sobrevivente, mas não se lembra de nada. Será que ele está certo? E se for, seria mais correto condenar uma pessoa por um crime que ela não cometeu em suas plenas faculdades mentais ou procurar uma cura para ela?

102. Um poderoso mago contrata os aventureiros por uma boa recompensa para que encontrem um artefato perdido há séculos. O objeto tem o incrível poder de evitar o envelhecimento. Os aventureiros aceitam, imaginando que o item está perdido em alguma masmorra, mas se surpreendem quando descobrem que o artefato está em um vilarejo ermo e longe da civilização. Os aldeões veneram o item como uma verdadeira divindade, e todos estão vivos, felizes, em paz e com a mesma idade há mais de 400 anos. O problema é que os moradores que se afastam da cidade viram cinzas e morrem. Os aldeões são boas pessoas, de todas as idades, homens e mulheres. Receberam bem os heróis quando chegaram no vilarejo. O que fazer?

103. Numa missão fracassada, os heróis deixaram escapar 66 simbiontes raros, capazes de fornecer ao hospedeiros habilidades sobrenaturais. Os heróis precisam reunir os espécimes, antes que sejam usados para espalhar o caos no mundo.

104. Familiares e amigos dos personagens estão agindo de forma estranha desde que visitaram um misterioso circo que chegou à cidade. Se entrarem no Salão dos Espelhos, descobrirão que seus reflexos estão tentando trocar de lugar com eles.

105. Um dos personagens do grupo começa a ter visões proféticas com cinquenta por cento de acerto. Um dia, ele prevê o assassinato de uma grande autoridade local.O grupo vai acreditar na visão?

106. Um carregamento clandestino chega às docas da cidade, contendo uma nova droga, jamais vista antes. Ao mesmo tempo, bandidos comuns da cidade, alguns já velhos conhecidos dos heróis, começam a apresentar habilidades sobre-humanas e super-poderes, tornando qualquer pequeno crime em um super crime. Como eles estão conseguindo seus poderes? De onde veio a tal droga? Será que há alguma relação?

107. Um guerreiro famoso morreu longe de sua terra natal, mas antes manifestou o desejo de ser enterrado no lugar em que nasceu. A tarefa é oferecida aos aventureiros em troca de uma grande recompensa. O problema é que as nações que os heróis precisam atravessar estão em guerra, e em nenhuma delas o guerreiro era visto como herói...

108. Sem se lembrar como chegaram lá, os personagens acordam em uma floresta ao som de soldados gritando: "Não deixe que eles fujam!". Os personagens percebem que estão cobertos de sangue e, no centro do acampamento, que não lembram ter montado, há um cadáver ensanguentado. No peito desse cadáver há uma runa, que aparentemente foi "entalhada" por um objeto cortante.

109. Os arqui-inimigos dos heróis invadem uma festa em homenagem a eles. Após uma dura batalha os heróis vencem, mas então descobrem que no lugar dos corpos nocauteados ou mortos dos vilões, encontram-se os cadáveres dos seus entes mais queridos. O que teria acontecido?

110. Os personagens começam a perder a memória gradativamente. Quanto mais tempo demoram, mais esquecem as coisas (incluindo habilidades, pericias, talentos, etc) dificultando cada vez mais a tarefa de descobrir a causa disso tudo.

111. O grupo de heróis foi amaldiçoado por um antigo inimigo e amalgamados de dois em dois. Duas mentes em um corpo. Se uma cura não for encontrada em 48 horas, eles ficarão assim para sempre.

112. Todas as pessoas de uma metrópole ganham a aparência e a voz do vilão que os personagens estão caçando e eles terão que separar o que são apenas crimes menores do grande plano que ele está tramando.

113. Os heróis acordam em um lugar estranho, sem saberem como foram parar lá. Ao escaparem e retornarem para suas casas, descobrem que suas vidas foram completamente alteradas. Divorciaram-se, desfizeram-se de todos os seus bens, abandonaram suas casas, sem se lembrarem de terem feito nada disto, apesar das provas documentais e até gravações da realização de tais atos.

Leonel Caldela e Gustavo Brauner

Os ganchos com numeração em azul foram criados por Edney Souza, Rafael Tota, Victor Lucky, Diego Lira, Daniel Figueroa, Daniel Lira, Renato Oliveira, Renan Mateus, Azrael Lima, Antônio Henrique Botticelli, Leandro Pugliesi, Marcelo Duarte Crescencio, Glauco Lessa, Dimitrius H. Alves, Alysson Silveira, William Halter Batista, Ramon Couto, Silvino Pereira de Amorim Neto, Marlos C. Machado, Thalles Rezende, Thiago Pereira, Eduardo Reis, Estevão Costa e Jefferson Frias, apoiadores do nível Conselheiro de Arton! Faça você também parte da *Dragão Brasil!*

Prepare-se para entrar em um mundo de heróis e vilões, de Guardiões Cinzentos e crias das trevas, de deuses e demônios... O mundo de...

DRAGON AGE

RPG de Fantasia Sombria | Vencedor do prêmio ENnie de Melhor Jogo de 2016

Tormenta

O Avanço Implacável da Tormenta

A história do cenário de RPG mais jogado do Brasil

Em maio de 1999, durante o *VII Encontro Internacional de RPG*, a *Dragão Brasil* lançava o mundo de *Tormenta*. A edição comemorativa ao número 50 da revista trouxe como brinde um livreto que reunia em um único cenário os melhores personagens, lugares, monstros, artefatos e outras matérias sobre fantasia medieval publicados na revista até então.

O que começou de forma simples ganhou grandes proporções em pouco tempo, se tornando um dos mais jogados cenários de RPG do país.

De lá para cá, muitos anos se passaram (quase dezoito; Tormenta em breve vai atingir a maioridade!) e o cenário se desenvolveu em múltiplas frentes. Além de um suporte constante e consistente na forma de livros, matérias, revistas e suplementos de jogo, *Tormenta* também cresceu graças a outras mídias, como os quadrinhos e a literatura. Em tempos recentes, o cenário até ganhou seu primeiro jogo de videogame (e já tem outro no forno)!

E o que isso tudo significa?

Que a história acumulada do cenário já é bastante longa, e muita coisa aconteceu desde os primórdios desse mundo de aventuras. De simples "colcha de retalhos", *Tormenta* ganhou corpo e desenvolvimento extensos, sem dever nada a outros cenários de fantasia medieval inspirada em *Dungeons & Dragons*. E é esta a história que contaremos aqui.

Nota: Este texto pode ser considerado cheio de spoilers se você não acompanhou *Tormenta* nos últimos anos.

Onde tudo começou

O suplemento extra que trazia a primeira edição de *Tormenta* era bastante simples, contendo em suas páginas uma curta origem e descrição do mundo de Arton.

Já havia o clima que permearia o mundo de campanha nos anos que viriam, mas tínhamos apenas o essencial em termos de descrição: as quatro cidades principais do cenário (Valkaria, maior cidade do mundo; Vectora, o mercado nas nuvens; Malpetrim, terra de heróis; e Triunphus, a cidade da vida eterna); algumas regiões para aventuras (o "mundo perdido" de Galrasia; as profundezas do Oceano; as monstruosas Montanhas Sanguiná-

rias; Doherimm, o reino dos anões; e as areias do Deserto da Perdição, entre outros); alguns heróis e vilões famosos para uso como NPCs ou PdMs (O Paladino; o lendário ladrão Andrus "o Aranha"; o assassino conhecido como Camaleão; o bardo Luigi Sortudo; o estúpido, porém bem-intencionado, guerreiro Katabrok; o bondoso necromante Vladislav Tpish; e o infame clérigo e colecionador de itens mágicos, Mestre Arsenal); alguns artefatos mágicos únicos e duas grandes ameaças: a Aliança Negra dos goblinoides que conquistou por completo o continente de Arton-sul; e a própria Tormenta, um fenômeno aparentemente aleatório, que fazia surgir nuvens rubras com chuvas ácidas e demônios insetoides desconhecidos.

Foi uma decisão consciente: manter o livro conciso para que mestres e jogadores pudessem usá-lo na mesa de jogo o mais rápido possível. Os livros de cenário disponíveis na época eram, não raro, longos e de lenta assimilação. Muitos detalhes que dificultavam a vida do principiante. O formato de *Tormenta* facilitava esse processo de aprendizado.

Fora isso, o material vinha com regras para os principais sistemas de fantasia medieval disponíveis no país naquele momento: *AD&D*, *GURPS* e *3D&T*.

Deuses e Holy Avenger

Base lançada com sucesso, logo foi preciso ampliar os detalhes. Aspecto principal de qualquer cenário de fantasia que se preze, as divindades de Arton vieram primeiro nas páginas da *Dragão Brasil*. Pouco tempo depois a matéria foi ampliada e transformada no primeiro suplemento: o *Panteão*. Nele, os vinte deuses maiores do cenário eram descritos, juntamente com regras para seus seguidores e pelo menos um PdM novo para cada divindade — os sumo-sacerdotes, indivíduos poderosos e representantes máximos de cada um deles em Arton.

Tenebra, deusa das trevas e dos mortos-vivos (mas também celebrada pelos anões); Glórienn, trágica deusa dos elfos; Valkaria, aprisionada em uma estátua de pedra por cometer um crime terrível (e, naquela época, desconhecido até pelos autores) contra seus irmãos; e principalmente Nimb, carismático deus do Caos, da Sorte e do Azar, caíram no gosto dos fãs. Até hoje, quase vinte anos depois, o Panteão de Arton é um dos aspectos preferidos dos leitores.

Em outro front, um sucesso tão grande quanto *Tormenta* também surgiu naquele mesmo ano: o mangá *Holy Avenger*. Além de contar a saga dos rubis da virtude (jóias poderosas criadas pelos deuses como parte de um pacto de não agressão) e desenvolver em sua história diversos personagens que se tornariam icônicos — como a elfa "arquimaga" Niele e a druida Lisandra — cada edição costumava trazer artigos que desenvolviam o cenário e suas regras.

O mundo maravilhoso e colorido das primeiras edições de Tormenta.

Naquela época em que Arton ainda era pouco detalhado, os artigos tiveram um papel fundamental. A série também trouxe novos jogadores de RPG, fazendo a ponte entre o hobby e os fãs de mangá. *Holy Avenger* foi relançada recentemente em uma edição definitiva, dividida em quatro volumes com a história completa.

Arsenal estampou a capa da Revista Tormenta, mas não parece muito feliz.

A Revista Tormenta

Embora novos detalhes sobre Arton fossem revelados aos poucos tanto nas páginas da *Dragão Brasil* quanto de *Holy Avenger*, os fãs queriam mais — e muitos leitores da DB sentiam que a revista estava excessivamente focada no novo mundo.

Para agradar a gregos e troianos, surgiu a *Revista Tormenta*, devotada exclusivamente a novos materiais específicos para o cenário. Em suas páginas surgiram muitos locais, criaturas, raças e personagens importantes, como os minotauros e seu reino, Tapista; os trobos, animais de tração e montaria; os amargurados elfos negros; o Reinado, que finalmente mostrava as divisões políticas de Arton e suas peculiaridades; o povo-serpente nagah; os Reinos dos Deuses, morada extraplanar das divindades do Panteão e destino final das almas artonianas; os dragões-reis, exemplares máximos da espécie dracônica; Crânio Negro, o mercenário a serviço da Tormenta (que em sua origem ainda era chamado *"Black Skull"*); o líder da Ordem da Luz, Allen Toren Greenfield, e muito mais.

Enquanto isso, o encarte da primeira edição já se ia obsoleto. Diversas edições foram lançadas em rápida sucessão, cada uma buscando preencher determinada demanda ou necessidade. Assim, *Tormenta 2ª Edição* foi lançado em 2000 como suplemento avulso, trazendo o conteúdo original mais as atualizações do cenário até aquele ponto e dando suporte apenas para as regras de *3D&T* (em sua edição "Revisado e Ampliado", de capa azul), então o sistema "da casa". No ano seguinte, chegou *Tormenta 3ª Edição*, acrescentando novamente alguns detalhes ao texto original e tendo como sistemas *3D&T* e *Daemon*.

Mas, para os fãs, nada disso ainda era o suficiente. Um dos primeiros bestiários do cenário, o *Guia de Monstros de Arton*, foi lançado nessa mesma época, também com regras para *3D&T* e *Daemon*.

Por fim, alguns suplementos encerraram este período. Sem dúvida, o que causou maior impacto foi *O Reinado*, que trazia centenas de páginas recheadas de locais de interesse, ganchos de aventura, sugestões de PdMs e muito mais. Embora vendido como um suplemento de *3D&T*, a quantidade de regras era ínfima e o texto descritivo podia ser empregado facilmente por mestres de qualquer sistema.

Os primórdios da era d20

Apesar de estar muito ligado ao *3D&T*, o cenário de Tormenta começou pensado como um cenário de *Dungeons & Dragons*, ainda que não-oficial. A migração para *3D&T* se deu tanto por razões comerciais quanto envolvendo direitos autorais.

Mas no começo dos anos 2000, um sistema se erguia para a todos dominar: a terceira edição de *D&D*. Além de executada com maestria, com livros de qualidade gráfica impecável e um sistema de regras muito mais coeso, *D&D 3ª Edição* também trouxe a chamada Open Gaming License – que permite o uso de suas regras por outras editoras, com poucas restrições.

Com esta licença, foi possível trazer o cenário de volta às origens. A nova edição, *Tormenta d20*, atualizava para as novas regras o que havia sido lançado anteriormente e trazia novidades. A Área de Tormenta do Rio dos Deuses, próxima ao reino de Trebuck, avançou e tomou Forte Amarid, inspirando uma resistência desesperada, porém infrutífera, liderada por Shivara Sharpblade, uma das maiores heroínas artonianas; e a Aliança Negra invadiu e tomou a cidade-fortaleza de Khalifor, aproximando-se perigosamente do Reinado. Mais tarde o livro também teve uma versão para o sistema Daemon, publicado pela editora homônima.

Outros suplementos e avanços do cenário nesta era foram: *O Reinado D20*, coletando em um livro único e revisado as informações dos suplementos *O Reinado* para *3D&T*; *Holy Avenger d20*, o primeiro livro "complemento" do cenário, destrinchando cada detalhe da saga em quadrinhos e apresentando dados e estatísticas de jogo para praticamente tudo o que havia na história, os dois volumes multissistema de *Só Aventuras*, trazendo aventuras prontas clássicas com regras para *3D&T Turbo* e *D&D 3ª Edição*; e a primeira grande aventura cataclísmica a mudar o status quo do cenário profundamente, A *Libertação de Valkaria d20*.

Uma masmorra gigante com vinte partes, desafios de altíssimo nível e como resultado final, o retorno da deusa da humanidade, Valkaria. A estátua gigante na cidade de mesmo nome continua lá, como um lembrete à humanidade de que não existe aventura impossível...

As novas facetas do cenário

Até esse ponto, *Tormenta* era muito conhecido por seus fãs e detratores como um cenário com uma forte influência de mangá — possivelmente por conta da saga *Holy Avenger* e da ligação com o sistema *3D&T*. O fato é que o cenário sempre pôde ser jogado com qualquer "clima", a despeito dessa percepção. Mas essa impressão não permaneceria a mesma para sempre. Após uma longa saga de mudança de editora e inúmeras revisões, o primeiro romance ambientado no cenário de Tormenta foi lançado em 2006.

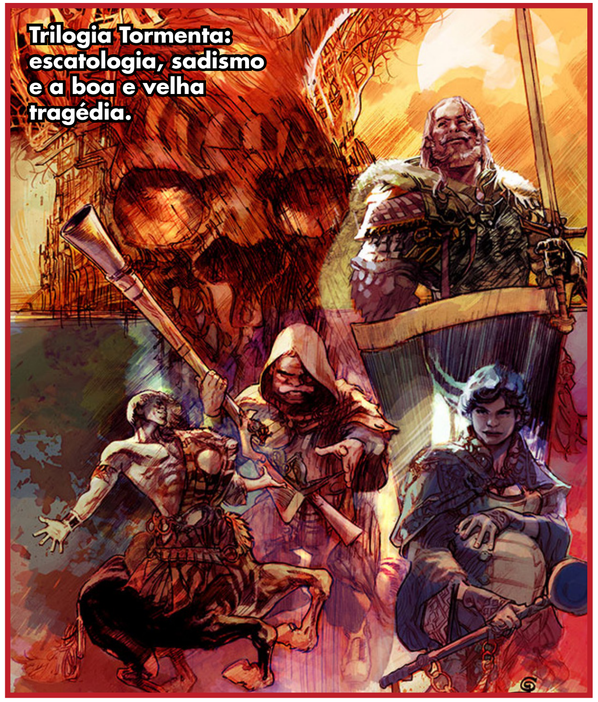
O Inimigo do Mundo foi um divisor de águas. Com uma narrativa tida como mais realista, personagens carismáticos e a revelação de um dos maiores segredos do cenário até então — a verdadeira origem da Tormenta, e como começou a invasão da tempestade rubra em Arton — *OldM* fez um sucesso estrondoso entre os fãs (atualmente, está em sua terceira edição).

Nessa mesma época, o cenário ganhou sua próxima iteração em uma nova casa, a *Jambô Editora* (onde continua até hoje!). Dessa vez, com dois módulos básicos: *Tormenta 3.5 – Guia do Jogador* e *Tormenta 3.5 – Guia do Mestre*, basicamente adaptando as regras do *Tormenta d20* para *Dungeons & Dragons 3.5*, e acrescentando informações de suplementos anteriores de modo a criar um todo mais coeso entre regras e cenário. Entre suas novidades, incluiu pela primeira vez as classes samurai e swashbuckler.

Muitos suplementos foram lançados nessa época. *O Panteão*, uma versão absurdamente ampliada do encarte original de 1999, incluiu fichas de personagens e regras para o uso de avatares e divindades em campanha, além de atualizações nos sumo-sacerdotes e nos Reinos dos Deuses. Nesse suplemento, também conhecemos a versão mais recente dos diabos e demônios da cosmologia artoniana, e a primeira aparição do Terceiro (também conhecido como Kallyadranoch), um dos maiores mistérios do cenário desde seu início, o deus maior dos dragões, do poder e da tirania, condenado ao esquecimento por causa da rebelião divina da qual fez parte com Tillian e Valkaria.

Academia Arcana e *Vectora: Cidade nas Nuvens* detalharam ambas as localidades e seus líderes, os maiores magos do mundo: Talude e Vectorius. *Área de Tormenta*, lançado após *OldM*, finalmente explicou detalhadamente a verdadeira natureza da Tormenta, introduzindo o termo "lefeu" para se referir àqueles que até então eram conhecidos somente como "demônios da Tormenta". Em vez de uma mera invasão demoníaca, como se dava a entender, a Tormenta é a invasão de uma outra realidade, que foi completamente dominada e conquistada pelos lefeu. Esse povo não possui conceitos de individualidade ou mesmo diferenciação entre "coisas" e "pessoas"; em sua realidade, tudo é lefeu. O suplemento também apresentou regras para insanidade, simbiontes — tentativas da Tormenta de se infiltrar em Arton — e classes de prestígio devotadas a combater ou servir à tempestade rubra. Para colocar a cereja no bolo, *AdT* mostrou o primeiro grupo de heróis épicos do cenário (acima do vigésimo nível), e trouxe uma nova Área de Tormenta ao norte do reino de Zakharov e nordeste das Montanhas Uivantes.

Os suplementos finais desse período foram *Piratas e Pistoleiros*, reapresentando bucaneiros e trapaceiros marítimos vistos na *Revista Tormenta* juntamente com a introdução de uma nova cidade, Smokestone, cheia de pistoleiros foras-da-lei, já que a pólvora é proibida no Reinado); *Galrasia: o Mundo Perdido*, que finalmente explicou a ilha de dinossauros e seus povos-trovão como uma parcela perdida do reino de Lena, Deusa da Vida; e a bombástica campanha *Contra Arsenal*, que criou uma terrível guerra entre o Mestre Arsenal e as forças do Reinado, com batalhas entre construtos gigantes, caçadas por itens mágicos e o confronto final com o primeiro PdM criado para o cenário na *Dragão Brasil #1*. O que acon-



Shivara: a maior Rainha-Imperatriz que você respeita.

teceu com Mestre Arsenal após a aventura? Depende do que houve na sua mesa de jogo...

Encerrando esse período, os outros romances da *Trilogia Tormenta* foram publicados: *O Crânio e o Corvo* e *O Terceiro Deus*. Ambos trouxeram mudanças de proporções titânicas ao cenário. Entre elas: a queda de Norm, cidade-sede da Ordem da Luz, nas mãos de corrompidos pelas forças lefeu; a ascensão de Crânio Negro como agente da Tormenta; a corrupção de grande parte da União Púrpura; e o casamento de Shivara Sharpblade, regente de Trebuck, com Mitkov Yudennach, regente de Yuden – manobra política que garantiu a vitória do Exército do Reinado, sob a liderança de Orion Drake, sobre as forças de Crânio Negro. Em *OTD*, encerramento da série, ainda mais eventos bombásticos: o Imperador-Rei Thormy destitui (em combate pessoal) Mitkov de seu posto como regente de Yuden, deixando o reino nas mãos de Shivara Sharpblade; Glórienn, a deusa dos elfos, foge de seu reino divino, tomado pela Tormenta, e aceita se tornar escrava de Tauron, deixando de ser uma deusa maior; no vácuo divino da queda, o Terceiro retorna e retoma sua posição entre os vinte deuses; e um exército de deuses menores, liderado por Orion Drake, tem um embate final contra Crânio Negro, destruindo a área de Tormenta de Tamu-ra, demonstrando pela primeira vez que é possível vencer os lefeu.

O sonho do sistema próprio

Com a chegada da quarta edição de *Dungeons & Dragons* e sua restritiva licença, *Tormenta* ficou sem um sistema atualizado. Aproveitando a ausência de um sistema de RPG brasileiro baseado em *D&D*, a *Jambô Editora* lançou a versão atual do cenário, o livro básico *Tormenta RPG*. Ali, o cenário avançou longos passos.

Algumas raças anteriormente tidas como básicas saíram de cena: centauros, sprites, meio-elfos, meio-orcs e elfos-do-mar; além da revelação de que as nagah eram uma raça dissimulada de vilões e vilãs servindo a Sszzaas, deus da traição. Em seu lugar, duas novas raças surgiram (ou, na melhor tradição dos retcons, sempre existiram): os qareen, ou meio-gênios, povo mágico do Deserto da Perdição; e os lefou, humanoides permanentemente afetados pela corrupção da Tormenta. Outras novidades foram as Guerras Táuricas, quando os minotauros de Tapista (agora Império de Tauron), aproveitando um Reinado enfraquecido pela guerra contra o Mestre Arsenal e os tumultos causados pela Tormenta, conquistaram metade dos reinos e destronaram o Imperador-Rei. Em seu lugar, Shivara Sharpblade se tornou a Rainha-Imperatriz. Na esteira das Guerras Táuricas, três reinos se separaram do Reinado, formando a Liga Independente; e uma cisão surgiu em Doherimm, reino subterrâneo dos anões.

Tormenta RPG é um sistema que utiliza a licença OGL e traz todas as regras necessárias para se jogar em Arton — ou mesmo em outros cenários de campanha. Com esse sistema, novas atualizações de regras se fizeram necessárias, e o cenário continuou avançando a cada novo suplemento.

No *Guia da Trilogia*, calhamaço com mais de 350 páginas, acompanhamento perfeito da trilogia literária, a quantidade de descrições de cenário e regras é estonteante, tornando-o um dos mais completos suplementos atuais. *Tormenta RPG – Escudo do Mestre* também traz uma aventura, *O Covil do Terceiro*, que coloca os aventureiros contra um cultista do deus dos dragões. O *Bestiário de Arton* (em dois volumes) traz centenas de novos monstros. *Guerras Táuricas* explica e detalha os acontecimentos do evento histórico, suas consequências e personagens importantes. *Valkaria: Cidade sob a Deusa* mostra pela primeira vez um mapa da maior cidade do mundo, além de ser um recurso inestimável para todo tipo de aventura urbana de fantasia medieval – não apenas em Arton. *Expedição à Aliança Negra* traz a aventura de mesmo nome, que se passa antes da queda de Khalifor. Outras dezenas de aventuras estão contidas nos até agora quatro volumes de *Só Aventuras*, que incluem a campanha *Vingança Élfica*, na qual são introduzidos os elfos da guerra, que buscam a derrocada da Aliança Negra. Outros cinco manuais trazem centenas de páginas de regras, raças e classes variantes, além de novos PdMs: *Manual do Arcano*, *Manual do Combate*, *Manual do Devoto*, *Manual do Malandro* e *Manual das Raças*.

A caixa *O Mundo de Arton*, que inclui dois livros, um novo mapa-pôster e cartões com brasões e símbolos divinos, tem material atualizado para todas as regiões: Reinado, Império de Tauron, Liga Independente e muitas outras áreas em todo o continente. Novos vilões e ameaças também são detalhados, bem como mudanças profundas nas fileiras dos sumo-sacerdotes.

E, para concluir, *O Desafio dos Deuses* converte o primeiro jogo de computador de Tormenta para a mesa de jogo, com regras e uma aventura que segue o mesmo roteiro do game.

Mas... como assim? Jogo de computador?

Outras mídias e outros sistemas

Desde *Holy Avenger* e da *Trilogia da Tormenta*, o cenário não se fixou somente como RPG. Outras mídias viriam a fazer parte, como o audiodrama *Ouvindo Holy Avenger*; *web enhancements* detalhando partes do cenário; e novos quadrinhos e mangás, como *Dungeon Crawlers*, *Victory*

TRPG: o cenário que virou sistema sem custar um rim.

e *DBride*. Em tempos mais recentes, outros chegaram: os mangás — **lançados de forma gratuita no site da Jambô** e em volumes impressos — *Ledd*, *Khalifor* e *20Deuses* ainda estão sendo lançados e suas histórias prometem muitas novidades.

Em outro estilo, o primeiro livro-jogo de *Tormenta*, *Ataque à Khalifor*, mostrou o interior atual da cidade-fortaleza da Aliança Negra. Um segundo livro-jogo, *O Senhor das Sombras*, foi lançado recentemente com uma trama envolvendo o rapto do príncipe do reino de Zakharov. Na internet, o canal de *stream Macaco Caolho* e o próprio canal da *Jambô Editora* no *YouTube* também apresentam novidades constantes para o cenário.

Mas voltemos ao jogo de computador. Em 2015, após uma campanha bem-sucedida de financiamento coletivo, o primeiro game de *Tormenta* foi lançado: *O Desafio dos Deuses*. Este *beat'em up* tem como pano de fundo momentos marcantes da história de Arton e é apenas a primeira incursão dos Trios nesse meio. Há apenas alguns meses, foi revelada na *Brasil Game Show*, maior feira do gênero no país, a demo do jogo oficial de *Holy Avenger*, licenciado pela desenvolvedora *Messier Games*, que promete uma nova experiência para os fãs da saga.

Por fim, completando um ciclo de muitos anos e atendendo a pedidos frequentes dos fãs, *Tormenta Alpha* trouxe o cenário de volta ao *3D&T*; mais que uma mera transposição, o livro é uma espécie de versão alternativa e independente, mantendo o DNA superpoderoso e exagerado dos mangás e animes. Ao contrário do que acontece em *Tormenta RPG*, em *Tormenta Alpha* você pode até desafiar os deuses para um duelo.

Se tiver coragem, claro.

Para onde vamos?

O próximo suplemento do cenário é *Mundos dos Deuses*, com descrições atualizadas dos reinos divinos e a promessa de um novo (ou mais de um?) cenário de campanha para *Tormenta RPG* no futuro.

Bardos cantam que já há material planejado para os próximos três anos, culminando na comemoração dos vinte anos do lançamento da primeira edição, em 2019.

Mas vocês sabem, bardos costumam ser mentirosos e exagerados.

Ou não.

Álvaro "Jamil" Freitas,
(ainda) único kender de Arton
agradecimentos a
Vitor "Pyromancer" Joenk

E se você descobrisse que seu colega de trabalho é um demônio fugitivo?

Ninguém nunca fez essa pergunta para Rafael, o protagonista do livro, mas ele sabe a resposta.

Agora seu mundo está completamente diferente do que ele sempre acreditou, e criaturas sobrenaturais vagam aquém dos olhos mundanos.

Leia o primeiro capítulo:

goo.gl/HuwD7E

Kalciferum

Clique no livro para comprar o seu

Penumbra Livros

LADO B DO RPG

Nos idos de 1994, a *Dragão Brasil*, em sua primeiríssima edição, trazia na página 38, a matéria intitulada: "O *Desafio dos Bandeirantes*: Saiba mais sobre o primeiro RPG de mesa situado no Brasil colonial". Guarde essa informação. Ela é importante.

Mais de uma centena de baforadas mensais depois, a *DB* se foi. Órfão da revista, o público foi deixado para amadurecer por conta própria, sem a tutelagem do gigante reptiliano.

Me encontrando também desamparado daquele conteúdo periódico, passei a investigar passional e gradativamente a idéia do RPG como uma linguagem autônoma. Uma *quest* infindável atrás de jogos que ousassem ir além das margens estabelecidas e que, por isso, corriam o sério risco de permanecerem esquecidos, justamente por oferecerem experiências diferentes do convencional, mas nem por isso menos significativas.

Hoje avistamos no horizonte uma nova *Dragão Brasil* alçando voo numa nova jornada e meu papel nesta conquista dracônica será servir de guia por novos territórios.

Aqui na *Lado B do RPG* você conhecerá RPGs estranhos, diferentes, exóticos, mas principalmente inovadores em suas possibilidades de entretenimento!

Levando tudo isso em conta, nada mais adequado do que começar esta jornada falando de *Sertão Bravio*, de **João Pedro Torres**: assim como *Sertão* é uma homenagem a *Desafio* — primeiro RPG a trazer a brasilidade fantástica para as páginas da *DB* — eu hoje faço o mesmo, numa meta-homenagem àquela matéria da primeira edição.

Um bandeirante maduro

É com essa noção de amadurecimento da cena rolista, que Torres se predispôs a fazer uma releitura contemporânea de um de seus jogos favoritos. *Sertão Bravio* surgiu da ânsia em responder à questão: "E se o *Desafio dos Bandeirantes* fosse concebido hoje, neste mundo em que tantas teorias novas ajudaram a ampliar nossa perspectiva do RPG?". Para tal, o autor se apropriou da *Apocalipse Engine*, um mecanismo de jogo desenvolvido por **D. Vincent Baker** *especialmente* para *Apocalypse World*, jogo à la *Mad Max* que traz intrínseco em seu design a compreensão de que toda sessão de jogo é mediada por uma conversa, e que portanto, podemos mecanizá-la a fim de produzir uma ficção.

Diferentemente de *Desafio*, *Sertão* foca seu conceito no choque entre as culturas que moldaram nosso país como matéria prima para a ficção. Os personagens dos jogadores são de origens antropológicas muito díspares, virtualmente antagonistas, mas codependentes na necessidade de sobrevivência — e quem sabe, prosperidade — nesta terra hostil. A aventura brota como consequência inevitável destas interações, contextualizadas pela necessidade de exploração deste vasto continente "virgem", cheio de possibilidades e mistérios.

Mais atual do que nunca, o jogo se propõe a discutir questões de diversidade e instigar jogadores à questionarem suas origens de forma lúdica, sem reduzir a questão étnica à mera caricatura de um povo. Em *Sertão* não temos "raças", mas sim culturas. São elas que, mecanicamente combinadas aos Ofícios dos personagens, distribuem entre os jogadores as diferentes regras para se contar coletivamente uma história colonial.

A jogada

A base mecânica da *Apocalypse Engine* é bem simples. Sempre que um jogador decidir agir e esta ação for o gatilho de uma Jogada (*Moves*, em *AW*, ou Movimentos, em *DW*), deve rolar 2d6 e somar os resultados, adicionando ou subtraindo modificadores pertinentes.

Resultados acima de 10 são ótimos para o personagem, geralmente conferindo além do sucesso, uma vantagem mecânica, ficcional, ou na forma de recurso narrativo. Resultados entre 7 e 9 geralmente estão atrelados a um dilema ou uma escolha difícil, mas o personagem ainda pode optar por atingir seus objetivos. Resultados de 6 ou menos significam que algo realmente severo irá acontecer como consequência da ação do personagem.

Ofícios e livretos de personagem

O jogo utiliza uma forma um pouco diferente de ficha, os *playbooks* (uma espécie de livreto especial), com todas as regras necessárias para o jogador ter uma experiência plena. Eles são distinguidos pelos Ofícios que um personagem pode exercer, independente de sua Cultura de origem.

Já que o aventuresco é inevitável na Terra de Santa Cruz, as mecânicas de cada livreto focam nas conturbadas interações étnico-culturais e este atrito é o que incendeia a história, de forma natural e significativa. Temos como Ofício: Bandeirante, Bruxo, Chefe, Malandro, Missionário, Pajé e Soldado. Uma das partes mais divertidas na construção de personagem é associar seu personagem a uma cultura de origem. Deseja explorar o que é ser um Missionário africano? Quem sabe um Pai-de-Santo europeu? Ou até mesmo um Bandeirante indígena? Sem problemas. Isso não compromete nenhuma verossimilhança histórica, pois além de não ser o propósito do jogo, essas exceções às regras eram até comuns na infância do país. A brincadeira de explorar essas sementes culturais é uma das partes mais interessantes de *Sertão*.

Seguindo a máxima da AWE — jogar para ver o que acontece — o mestre não prepara quase nada antes da sessão. Toda a trama é resultado das amarrações entre as características essenciais de cada Ofício. Destaquemos por exemplo mecânicas como Objetivo e Acordos.

O Objetivo representa metas para se alcançar durante a campanha, exclusivas de um personagem. Cabe a todos os jogadores lapidá-lo em conjunto para dar-lhe uma forma específica. Em uma terra tão dura e selvagem quanto a de Santa Cruz, a chance de sobrevivência depende da associação àqueles que sejam eficientes em determinada tarefa.

O Malandro, por exemplo, poderia escolher como Objetivo: "Eu vou pagar uma dívida e limpar meu nome." Mas qual dívida? A quem? Responda estas questões e veja o cenário naturalmente se moldando a sua frente. Outro PJ poderia ser o credor. E se um terceiro PJ estiver disposto a ajudar o Malandro, que tipo de Acordo eles poderiam firmar? Quem sabe: "Você está sendo passado para trás, e eu posso descobrir a verdade"? Assim, novas questões se abrem: Quem o está passando para trás? Qual seria esta verdade? Os produtos ficcionais gerados nessa primeira sessão são suficientes para toda uma campanha.

Na moral

Sertão Bravio conta com um recurso de sistema ainda mais poderoso para garantir o uso relevante de seus elementos: a Moral. Ela é o combustível que mantém o motor do jogo funcionando suavemente, sem demasiado esforço de nenhum participante. Inclusive do Mestre.

Essencialmente um mecanismo de gerenciamento de recursos, a Moral serve como moeda narrativa do jogo, passando de mão em mão sempre que os jogadores desejam "comprar" fatos ficcionais ou recompensar outros jogadores por ações que lhe apeteçam. Ela pode inclusive ser tomada de alguém que traiu um Acordo, ou quando um personagem sacrifica-se por outro.

Esse câmbio mantém o desenvolvimento constante das relações, da história e do aperfeiçoamento do personagem. Ao se premiarem com Moral, os jogadores tiram o peso

desta carga dos ombros do mestre, horizontalizando esta função entre todos os participantes.

No final da sessão, ela pode ser gasta na compra de avanços para os protagonistas. Um recurso elegante de design para amarrar personagens, cenários e regras, em um todo coeso.

Antagonismo

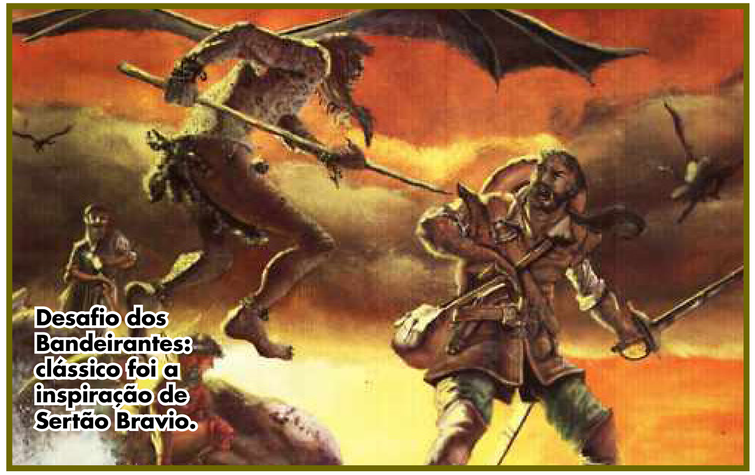
Os desafios que os personagens enfrentarão são tratados mecanicamente através de Ameaças. O mestre, como na maioria dos jogos AWE, não rola dados. Ele apenas responde às consequências das ações dos jogadores com suas próprias Jogadas.

Sertão oferece cinco tipos de Ameaças: Brutos, Opressores, Perrengues, Sertão e Pesadelos. Vale destacar os Pesadelos. Seu tópico traz todo um bestiário em apenas uma página, dividindo o leque de criaturas reais e mitológicas em suficientes quatro categorias: Assombrações, Troca-Peles, Espíritos da Floresta e Feras.

Para a utilização eficiente de tais criaturas na história, basta ao mestre seguir seus Ímpetos, diretrizes ficcionais que norteiam o papel narrativo de cada uma delas. A Mula Sem Cabeça, por exemplo, deveria aparecer com o propósito de Desafiar a Razão dos personagens, enquanto um Mbai-aib deveria Regojizar-se com a Desgraça.

Outra sacada esperta de *Sertão*, e que reforça seu tema, foi a criação de um contador de Doenças paralelo ao de Dano comum, ambos representados pelo já clássico Relógio da Morte. Enfermidades funcionam como antagonistas perfeitas e eficientes, uma vez que grande parte da hostilidade do cenário se dá pelo aumento considerável do risco de epidemias.

Cada navio vindo de uma região do mundo diferente pode trazer consigo uma patologia desconhecida. Cada incursão ao interior da floresta, uma possibilidade de delírio febril. Além disso, se considerarmos a visão de mundo da época, doenças eram muitas vezes encaradas como de origem mística ou sobrenatural. Assim, você pode perder seu personagem até o fim da sessão, sem saber se a cura residia em uma raíz cultivada pelo Pajé, ou simplesmente em agradar um Espírito da Floresta com flores e incensos!



Desafio dos Bandeirantes: clássico foi a inspiração de Sertão Bravio.

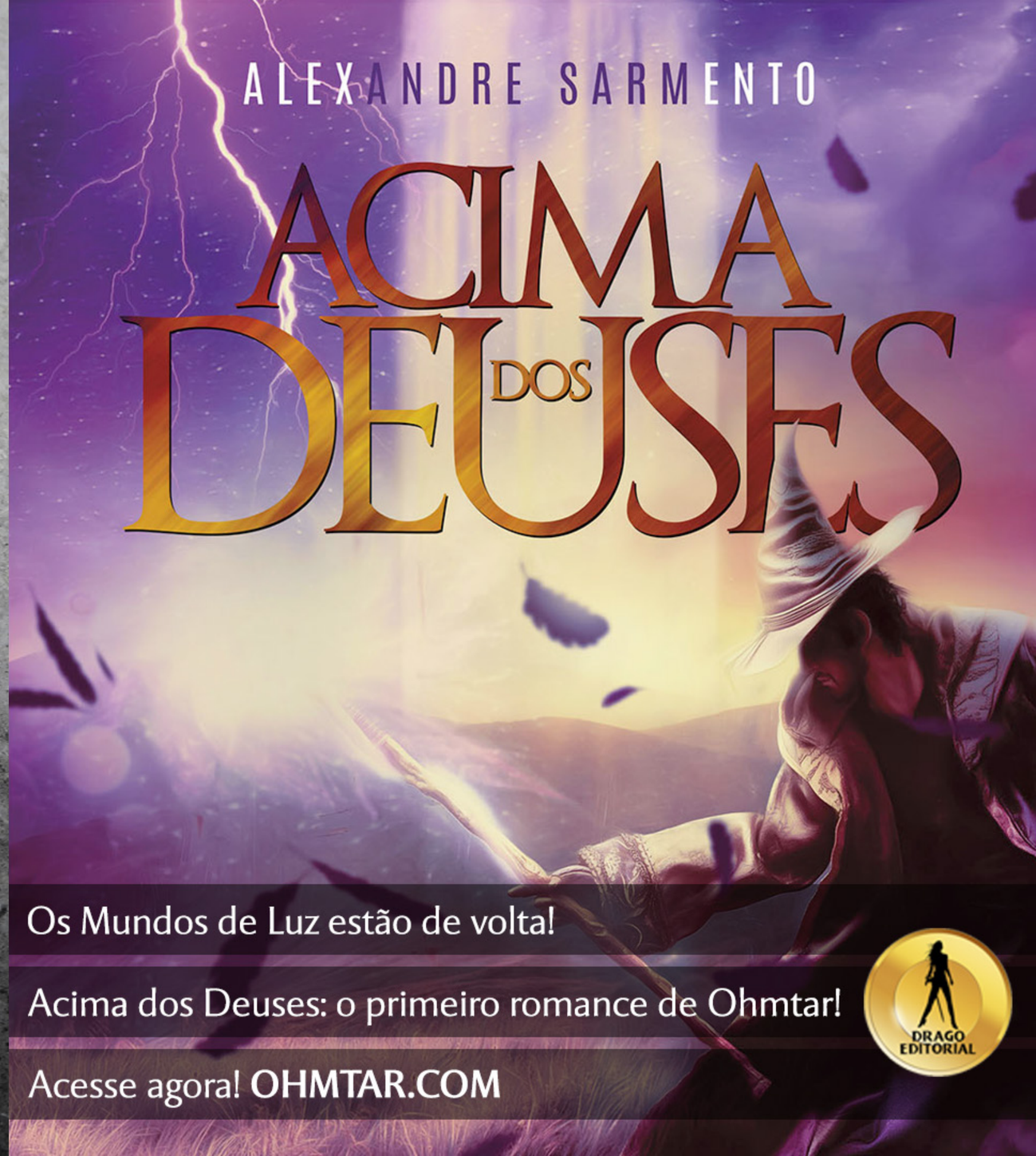
Para jogar

Sertão Bravio se encontra em vias de ser publicado comercialmente pela **editora Unza**. Fontes confiáveis me informam que o texto completo já se encontra finalizado e diagramado. Esperamos que esta resenha instigue o paladar dos leitores, como um convidativo aroma do jogo que está sendo cozido. E que estimule os produtores à tirá-lo do forno o quanto antes, para que todos possamos em breve saborear esta feijoada completa.

A versão na qual este texto se baseia é a mais atual disponível publicamente, de playtest, criativamente apelidado de Aperitivo. **Você já pode degustá-lo aqui**.

Vai por mim, eu já o fiz e ainda estou lambendo os beiços!

Eduardo Caetano
*Autor de Violentina e proprietário de um **simpático Patreon!***



Thaethnem Taheldarien

A queda da nação élfica de Lenórienn foi um golpe terrível para todos os elfos de Arton, mas para Thaethnem Taheldarien foi muito pior.

Thaethnem fazia parte da guarda de elite do palácio real de Lenórienn e estava de guarda na noite em que a princesa Tanyantalaria foi raptada por Thwor Ironfist.

No meio daquela fatídica noite, o arqueiro ouviu um barulho e descobriu o sorrateiro invasor. Quando foi soar o alarme, o imenso bugbear o atacou com rapidez e ferocidade surpreendentes. Um soco no estômago tirou seu fôlego, enquanto golpes de machado tentavam destroçá-lo a todo custo.

O elfo tentou desesperadamente gritar por ajuda e avisar sobre o invasor, mas sua voz não saía. Ao mesmo tempo, usava toda sua destreza e velocidade para se manter vivo.

Thaethnem percebeu que estaria condenado se não mudasse de estrategia rápido, e tentou uma ação desesperada; se atirou na direção do bugbear, tentando passar por ele, desviando de seu machado, confiando em sua enorme agilidade. Essa estratégia funcionaria... Com qualquer outro bugbear.

Thwor reagiu a tempo, girou seu machado e acertou o elfo direto no rosto.

Thaethnem conseguiu desviar desajeitado, surpreso com a capacidade do adversário, evitando que sua cabeça fosse decepada, mas a arma atingiu brutalmente seu rosto. A dor e força do golpe derrubaram o elfo. O general bugbear pegou o corpo do arqueiro e o atirou num canto escuro, como se fosse menos que nada.

Só foi encontrado no dia seguinte, pela guarda do palácio, alvoroçada com o sumiço da princesa.

O arqueiro foi levado para as casas de cura, em estado grave. Os dedicados curandeiros conseguiram salvar o olho atingido e reconstruir os ossos fraturados. Um trabalho de cura lento e meticuloso, que ainda assim teria transcorrido sem problemas. Mas os elfos não sabiam que o tempo estava contra eles.

Lenórienn caiu. A capital foi invadida pela recém-formada Aliança Negra. Thaethnem estava entre os que tiveram a sorte de fugir, levado inconsciente para um acampamento improvisado.

Quando acordou, o arqueiro soube o que aconteceu e passou a se culpar pela tragédia. Acreditava que se tivesse conseguido soar o alarme, se tivesse avisado a guarda ao invés de tentar deter o invasor... se ele não tivesse falhado, a nação élfica ainda existiria.

Sem deixar os curandeiros terminarem de tratá-lo, o arqueiro pegou seus poucos pertences e partiu, sem saber o que faria dali em diante. Depois de dias na estrada, encontrou um propósito: ajudar os que estivessem em necessidade, independente de raça, demonstrando a humildade e tolerância que tanto havia feito falta à nação élfica.

O arqueiro ainda é devoto de Gloriénn, agora deusa menor dos elfos — pois acha que está em dívida com ela — e fará de tudo para ajudá-la a recuperar seu status divino.

Thaethnem segue um rígido código de honra, mas não o impõe a ninguém. Muito ligado ao dever e ao que acredita ser certo, nunca se aliará a pessoas malignas ou com planos e objetivos egoístas, sempre tomando o lado do inocente. Em sua carreira, já participou de vários grupos de aventureiros, e chegando inclusive a fazer amizade com personagens famosos como Talude, Vladislav, o druida Neldor, a elfa do mar Lenora e a esfinge Baarlukia.

Atualmente, a pedido de Vladislav, viaja com Katabrok, o guerreiro, e o curioso bardo anão que o acompanha.

Descrição

Thaethnem é um elfo alto e esguio (1,95m de altura, pesando aproximadamente 80 quilos), mas com um físico de alguém que passou por um treinamento prolongado. Se move de forma discreta, com passos rápidos e fluidos, prezando a precisão acima de tudo. Mesmo assim, mantém uma postura altiva e elegante, resquício de seu status como um soldado de elite.

Seus olhos são cinza e seus cabelos longos também. No rosto, tráz uma larga cicatriz que começa na têmpora direita, passa pelo olho direito e desce até pouco acima da linha do queixo. É a lembrança da maior vergonha de Thaethnem, sempre oculta por uma máscara especial, um presente de ninguém menos que Mestre Talude, um dos maiores magos de Arton (ou *O* maior, se a pergunta for feita ao próprio).

A máscara não atrapalha nenhum dos sentidos do elfo (visão, por exemplo) e só pode ser retirada pelo próprio Thaethnem. Se ele não quiser, a máscara não sai de seu rosto (exceto com a utilização de magias como *dissipar magia* [CD 25] ou poderes similares). A máscara ainda fornece um bônus de +4 em testes de Vontade contra magias ou habilidades que detectam a tendência, leiam a mente ou revelem quaisquer informações mentais sobre o elfo. O item só pode ser usado por Thaethnem.

A expressão de Thaethnem é sempre calma e tranquila, em qualquer situação, ainda que esteja sempre atento a tudo. O arqueiro usa uma armadura de couro batido antiga, muito bem trabalhada e entalhada. A vestimenta conta com proteções reforçadas no tronco, antebraços e na parte frontal das pernas, terminando perfeitamente com as botas, que combinam com a armadura. Luvas especiais de arquearia — sem dedos, para facilitar o manuseio — completam o conjunto.

Thaethnem também usa uma capa verde com capuz, imbuída com habilidades mágicas que o auxiliam a se esconder, mesclando o elfo aos ambiente ao redor.

Thaethnem nunca está longe de seu arco, uma verdadeira obra-prima da arqueria élfica, combinando leveza e resistência de uma forma poucas vezes vista. Feito de madeira reforçada (de carvalho ancestral), o arco é entalhado com símbolos e padrões que, de alguma forma, servem para aumentar ainda mais sua precisão. Além do arco, o elfo porta uma belíssima espada curta.

Tormenta RPG

Thaethnem Taheldarien: elfo, ranger (arqueiro*) 9, LB; ND 9; Médio, desl. 9m; PV 66; CA 24 (+4 nível, +7 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: espada curta obra prima +17 (1d6+6, 19-20); à distância: arco longo obra-prima +21 ou +21/+21/+21 contra o mesmo alvo (2d8+4, 19-20); hab. +4 em testes de Vontade contra encantamentos, acrobacia defensiva (1/rodada), caminho da floresta, caminho do atirador (interceptação improvável, rajada, saraivada, supremacia à distância), evasão, imunidade a *sono*, rastreador eficaz, terreno predileto (floresta +4, planície +2, visão na penumbra, zigue-zague (+6), Fort +8, Ref +13, Von +7; For 14, Des 24, Con 14, Int 16, Sab 12, Car 9.

Perícias & Talentos: Acrobacia +19, Cavalgar +19, Conhecimento (geografia) +15, Conhecimento (história) +15, Furtividade +24, Iniciativa +19, Ofício (arcos e flechas) +15, Percepção +17, Sobrevivência +13; Acerto Crítico Aprimorado (arco longo), Acuidade com Arma, Esquiva, Fortitude Maior, Mobilidade, Mobilidade Maior, Rastrear, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Usar Armaduras Leves.

Equipamento: arco longo obra-prima, 40 flechas, espada curta obra-prima, armadura de couro batido obra-prima delicada, *manto élfico, óleo de arma mágica* (x2), algibeira, kit do aventureiro, pena, tinta, pergaminho, *Máscara de Thaethnem* (veja a descrição na página anterior).

**As habilidades de classe do arqueiro (ranger variante) são detalhadas no* Manual do Malandro*, mas as informações necessárias são reproduzidas aqui.*

O Caminho do Atirador: o arqueiro tem um treinamento diferente do ranger padrão, abrindo mão de algumas habilidades e recebendo outras.

- *Supremacia à distância:* o arqueiro recebe um bônus de +4 nos ataques com arco ou besta. Além disso, causa 1d8 pontos de dano adicional com estas armas.
- *Rajada:* como uma ação padrão, o arqueiro pode disparar três vezes na mesma rodada contra o mesmo alvo.
- *Saraivada:* como uma ação completa, o arqueiro pode atirar ate três vezes na mesma rodada contra três alvos diferentes.
- *Interceptação improvável:* uma vez por dia, como uma reação (uma ação livre que pode ser realizada fora de sua rodada), pode tentar interceptar um ataque a distância com seu próprio ataque a distância. Assim que um oponente fizer um ataque à distancia, o arqueiro faz o seu, com uma penalidade de –8. Se a jogada de ataque for maior que a do oponente, o arqueiro anula o ataque dele. Ele pode declarar o uso desta habilidade depois que o mestre disse que o ataque inimigo acertou.

Zigue-Zague: recebe o talento Mobilidade. Também aumenta o bônus do uso do talento mobilidade para +6 (em vez dos +2 normais).

Acrobacia Defensiva: Thaethnem pode realizar rolamentos para se afastar de seus atacantes. Uma vez por rodada, quando um adversário errar um ataque de corpo-a-corpo contra o arqueiro, ele pode se afastar ate 6m dele. Se o personagem que o atacou puder fazer vários ataques e errar o primeiro, ele não poderá atacar o arqueiro mais vezes (exceto se for capaz de alcançar o arqueiro sem se mover).

Chefe de Fase

D&D 5ª edição

Thaethnem Taheldarien

Lawful Good Male High Elf Fighter 9

Hit Dice 9d10

Hit Points 112

Armor Class 17 (studded leather armor)

Speed 30 feet

STR 12 (+1)	**INT** 11 (0)
DEX 20 (+5)	**WIS** 14 (+2)
CON 14 (+2)	**CHA** 8 (–1)

Proficiency Bonus +4

Saving Throws Str +5, Con +6, Wis +2 (adv vs spells e efeitos que revelem alignment, leiam pensamentos ou revelem informações sobre ele)

Skills Acrobatics +9, History +4, Perception +6, Persuasion +3, Stealth +5* (adv. para esconder-se com cloak of elvenkind), Survival +6

Tool Proficiency Smith's tools +4, Playing Cards +3

Senses darkvision 60 ft, passive Perception 16

Languages Common, Dwarvish, Elvish, Sylvian

Attack Routine

Longbow. +11 to hit, range 150/600 ft., one target. Hit: 1d8+5 piercing damage. Ele pode atacar duas vezes.

OR

Shortsword. +9 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 1d6+5 piercing damage. Ele pode atacar duas vezes.

Racial Features

Cantrip. Thaethnem sabe *true strike*.

Fey Ancestry. Thaethnem tem advantage nas saving throws contra charm e não pode ser adormecido por magia.

Class Features

Action Surge. No turn dele, Thaethnem pode fazer uma action adicional além de suas actions normais. Ele precisa passar por um short ou long rest para recuperar esta habilidade.

Fighting Style: Archery. Thaethnem ganha um +2 bonus para attack rolls feitas com ranged weapons.

Indomitable. Thaethnem pode rolar novamente uma saving throw que tenha falhado. Ele só poderá fazer isso novamente após um long rest.

Second Wind. Em seu turn, Thaethnem pode usar uma bonus action para recuperar 1d10+9 hp. Ele precisa passar por um short ou long rest para recuperar esta habilidade.

Archetype: Battle Master

Combat Superiority. Thaethnem possui cinco superiority dice e sabe cinco maneuvers, que ele pode fazer tanto com seu longbow quanto com sua short sword: Disarming Attack, Evasive Footwork, Feinting Attack, Maneuvering Attack e Precision Attack. A maneuver save DC é 17.

Know Your Enemy. Caso Thaethnem passe ao menos 1 minuto interagindo e conversando com uma criatura fora de combate, ele é capaz de determinar se ela é igual, superior ou inferior a ele em relação a duas das seguintes características: Strength score, Dexterity score, Constitution score, Armor Class, hit points atuais, level total de personagem (caso possua), Fighter class levels (caso possua).

Equipment

Longbow (40 arrows), short sword, studded leather armor, cloak of elvenkind (attuned), oil of sharpness (x2), beltpouch, explorer's pack, bottle of ink, ink pen, scroll, Máscara de Thaethnem (attuned).

Máscara de Thaethnem. Wondrous item, very rare (requires attunement). Esta máscara concede a Thaethnem advantage nas saving throws contra spells e efeitos que revelem alignment, leiam pensamentos ou revelem informações sobre ele. Ela só pode ser usada pelo elfo e retirá-la a força é impossível. Um uso de dispell magic ou similar pode permitir sua retirada (considere que a magia que a mantém presa é um spell de 5th level)..

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mór

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Junio5
Adriano Fernandes Da Silva
Adriano Ferreira Araujo
Adriano Jesus
Adriano Tavares
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Alan Fred
Albano Francisco Schmidt
Aleksander Sanandres
Alessandro Barreto Miranda
Alex Rodrigo Rezende
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexsandro Alves
Allan Cardozo
Allan César
Allan Rodrigo Dias
Allisson Oliveira
Alvaro Da Rosa Cunha
Alvaro Ferreira
Alyson Marques
Alysson Lago
Anderson Corte
Anderson Evangelista
Anderson Evangelista
Anderson Fortes De Oliveira
André Centeno De Oliveira
Andre Da Silva Barbosa
André David Sitowski
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luis
Andre Luiz Nunes
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andrei Fernandes
Andrio Santos
Angelo Castelan
Angelo Gabriel Mari
Antonio Arleudo Costa
Aroni Da Luz De Oliveira
Artêmio Vasconcelos Santos Júnior
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Lotuz
Arthur Sarmento
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Chagas Pedroso
Augusto Gama Soares
Augusto Montauriol
Augusto Santos
Bárbara Vasconcellos Abbondati
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Vieira Sanches Zardo
Bernardo Wermuth
Bruno Alves De Souza
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Groposo Pavão
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Machado
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Nascimento
Bruno Ornelas Guerra
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Trombin
Bruno Vassalo Da Silva
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Cadu Facina
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Capella
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Carlo Frederico Moro
Carlos Alberto
Carlos Augusto Boson
Carlos Bonatti Neto
Carlos Daniel
Carlos F. Dos Santos
Carlos José Gurgel Xavier
Carlos Junior
Carlos Junior
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Carlos Oliveira Junior
Carlos Pereira
Cauã Roca Antunes
Cauê De Gouveia Berenguer Da Silva
Cedrick Cremonez Faria
Celso Guedes De Jesus
Charles Chu
Cláudio Alê
Clayton Varela
Cleder Sampaio Coelho
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Cachassa
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Daniel Abreu
Daniel Alencar
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Braga
Daniel De Andrade Lima
Daniel De Araujo Freitas
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Lemos
Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Teixeira Da Rosa
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danilo Simonetti
Danilo Souza
Danilo Vieira Battistini
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Cunha
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Acioli
David Favaro Mei
Délcio Rogério Moreira Junior
Demian Machado
Denière Martins
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dheyrdre Machado
Dhiego Cavalcante Dos Santos
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Brandão De Paiva
Diego Dal Bianco
Diego Domingos
Diego Felipe
Diego Francisco Da Silva
Diego Goncalves
Diego Kober
Diego Noura
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Donizete Sn
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Ed Carlos Bicudo
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edina Arouca
Edison De Souza Garcia
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Elder Dolinski
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elton Silvério
Emir Beltrao Da Silva Neto
Empty View
Enrico Tomasetti
Eric Vieira Americo Da Silva
Erick Faria Teves
Erick Torres
Ericki Haras
Erik Dos Reis
Esley Da Silva Barboza
Esley Da Silva Barboza
Evandro Gurgel
Fabiano Agripino De Castro
Fabiano Martins Caetano
Fabio Casanova
Fábio F Lorena
Fábio Henrique Gabriele
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fábio Procópio
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Abal
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Campelo Sabbado
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Espindola De Borba
Felipe Fernandes Cabrini
Felipe Ferreira De Oliveira
Felipe Itural
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Marangoni Pontes
Felipe Reis
Felipe Sousa
Felipe Wagner
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Cabuto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Henrique R. Soares
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Simões
Fernando Takao
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Haag
Flavio Lopes
Flávio Martins De Araújo
Flávio Nogueira
Francisco Narto Pereira Júnior
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Frederico Rocha
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Foratori
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Martins De Oliveira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Previato De Andrade
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sixel
George Leandro Luna Bonfim
Giancarlo Santos
Gilmar Rocco
Gimgim Rodrigo Martins
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Glauber Monteiro
Glauco Theodoro
Gleydvan Macedo
Gobira Diego
Gregório De Almeida Fonseca
Gregory Pereira Barbosa
Guilherme Aguiar
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Barbero Alves
Guilherme Batista Das Dores
Guilherme Borges
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Nunes
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Zanchetta
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Gattino
Gustavo Gonçalves Silva
Gustavo Jose Gomes Meilus
Gustavo Lander
Gustavo Martinez
Gustavo Rodrigues
Gustavo Sandri Heiðnir
Gustavo Tironi Malek
Heber Marcos Queiros
Heitor De Almeida Francisco
Helder Poubel
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Julio Rizzi
Henrique Marangon Pereira
Henrique Miguel
Herick Pinho
Heristhon Max Moreira Libânio
Higor Matheus Luvizotto Deni
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Humberto Gs Junior
Humberto Meale
Iago Miranda De Freitas
Iara Bambirra
Icaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Igor Raphael Garcia Duarte
Informática Para A Vida
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ismael P Cardoso
Italo Oliveira
Ivan Barion
Jaime Das Neves Calmon
Jeann Paulo Klauss
Jeferson Corrêa Da Silva
Jeferson Dantas
Jefferson Alencar Da Silva
Jefferson Araujo Dutra
Jefferson Breno Lomenha Pereira
Jéssica Reinaldo Pereira
Jéssica Simas Gois
Jhonny Barros
Joao Claudio Barcellos De Azevedo
João Eugênio Córdova Brasil
João Guilherme
João Pedro Dos S. Thomé
João Trindade
João Victor Mendes De Oliveira
Jofran Cesar
Jonas Conrado Cardozo
Jonathan Alves Mota
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jorge Gomez
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Rodrigues
José Carlos Viana Filho
José Eduardo Da Silva
José Henrique Kroll Junior
José Luiz "Tzimisce" Ferreira Cardoso
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Ozorio Costa
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo Da Silva
Joseph Oliveira
Josue Borges Da Cunha
Jozieli Weber
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Lopes
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar Vieira Baltazar
Júlio Cézar Barbosa
Jurandir Aquino Dos Santos Junior
Kaede Kisaragi
Kalaires
Karilson Mello
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kássio José Lara De Rezende
Kevin Braathen De Carvalho
Kirlian Silvestre
Klisostom S Da Silva
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Dos Santos Mota
Leandro Ferraro
Leandro Moraes
Leandro Raniero Fernandes
Leo Fluz
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Almeida
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Henrique Tremeschin
Leonardo Neves
Leonardo Santos Medeiros
Leonardo Vaccaro
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lipe Ragazzi
Luan Leme Silva
Luana Costa
Lucas Alvarez
Lucas Arruda
Lucas Arsolino
Lucas Danez
Lucas Emanuel Germano
Lucas Gerei
Lucas Mamede Barbalho
Lucas Marques De Camargos
Lucas Oliveira
Lucas Silva De Deus
Lucas Silva De Deus
Lucas Zanotti
Lucian Botelho Matias Campos
Luciano Del Monaco
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto De Lara Cavalcanti
Luis Felipe Hussin Bento
Luis Fernando Anizello
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Silva
Luiz Alberto Flores Junior
Luiz Cláudio
Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
Luiz Felipe Siqueira
Luiz Fernando Maehana
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme Mercurio
Lyonn Jarrie
Mackson Silva
Macus Santini
Maicon Hackenhaar De Araujo
Mairton Melo
Manoel Mozzer
Marcel Gomes
Marcel Onorato
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Batista De Andrade Fernandes
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Falchetti
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lapertosa
Marcelo Perin
Marcelo Perin
Marcelo Roberto De Brito Nardozzi
Marcio Dias
Marcio Moreira Guimarães
Marco Antonio Fogaça
Marco Menezes
Marcos André Macedo Martins
Marcos Borges
Marcos Goulart Lima
Marcos Junqueira Braga
Marcos Mazo
Marcos Mazo
Marcos Pincelli
Marcos Rodolfo
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marilia El-Kadre
Mario Felipe Rinaldi
Martinez Crizel Nunes
Mateus Fuzzato
Mateus Fuzzato
Matheus Cardozo
Matheus Carolino Melo
Matheus Coelho
Matheus Hobit
Matheus K. Steinbach
Mathias Barbato Bloch
Mauricio Bomfim
Maurício Carneiro
Mauricio Martins Jorge João
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Mayra Farias Silva
Michael Wevanne Xavier De Santiago
Michel De Almeida Silva
Miguel Peters
Mitae Do Mato
Muriel Ventura
Murilo Mendes
Muryllo Araujo Costa
Naldo Master
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Nefhar Rocha Dos Santos
Nehru Moreira De Sousa
Nei Girão
Neilson Soares Cabral
Nelson André
Nicolas Lima Pacini
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Olidiomar Dos Santos Da Cunha
Omar Ganem
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrícia Borges Do Nascimento
Patrick Escobar
Patrick Escobar
Paulo Augusto Galembeck
Paulo Cecere
Paulo E. R. Weber
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Da Silva Pedro
Paulo Herique Dihl
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Vitor
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cagnoni Parma De Melo
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Rodrigues Loureiro
Pedro Mansur
Pedro Netto
Pedro Paulo Silva Pimentel
Pedro Soares
Pedro Victor Da Silva Ferreira
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Rafael Agostinho
Rafael Bezerra
Rafael Blotta
Rafael Cmb
Rafael Da Costa Bezerra
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Devera
Rafael Duarte Pinto De Oliveira Coelho
Rafael Ferraz
Rafael Lichy
Rafael Miranda
Rafael Monteiro
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Portella
Rafael Rodrigues
Rafael Sangoi
Rafael Santiago Dantas
Rafael Santiago Dantas
Ramiro Alba Alba Filho
Ramiro Oliveira Santos
Rannyere Xavier
Raphael Batista
Raphael Bezerra
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Fernandes
Raphael Galimbertti
Raphael Martinelli Barbosa
Raphael Soma
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Pinheiro
Raul Santana Lopes
Reginaldo Santiago
Renan Neto
Renan Nicastri Ivo
Renata C B Lzz
Renato Cabral Lemos
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Morroni
Renato Motta
Renato Paulo Nicácio Pedrosa
Renato Paulo Nicácio Pedrosa
Renato Venturini Matrangolo
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Marques
Ricardo Pereira Ramalho
Ricardo Tancredi Zanettini
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson Von Wolf
Rodolfo Angeli
Rodolfo Araujo Rodrigues
Rodolfo Caravana
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Bina
Rodrigo C Barbosa
Rodrigo Canalle De Freitas
Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Araujo
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rodrigo Soares De Cerqueira
Rogério Fabiano Dos Passos
Rômulo Calazans Silva Ximenes
Ronald Luis Silva Siqueira
Rubens Mateus Padoveze
Sairo Santos
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sasukerdg Mendes
Saulo Cavalcanti
Sebastião Augusto Pedroso
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Mello
Seuraul
Shur Stephano
Solar Entretenimento
Soren Francis De Rezende Santos
Spike Thales
Suko D. Lemon
Tales Pereira
Thadeu Fayão
Thales Campelo
Thales Vaber De Carvalho Mendes
Thales Vaber De Carvalho Mendes
Thalles Oliveira
Theógenes Rocha
Thiago Bolfoni
Thiago Castro
Thiago Colás
Thiago Cordeiro
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago Destri Cabral
Thiago Duarte De Souza
Thiago Façanha
Thiago Henrique
Thiago Leite
Thiago Moura
Thiago Ozório

Thiago Ozório
Thiago Paulino Dos Santos
Thiago Pkm
Thiago Roberto
Thiago Roberto Do Prado
Thyago Athayde
Tiago Cesar De Paiva Medeiros
Tiago Fragoso
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tiago Reis Dutra
Tiago Soares
Tom Azevedo
Tomás Troppmair
Tony D'Avila De Souza
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanderson Soares
Vevé Leon
Vicente Fonseca
Victor Alexsandro
Victor Hugo Martins
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Victor Tamura
Victor Vimax
Vince Ferreira
Vinicius Camargos
Vinicius Eduardo
Vinicius Ferreira
Vinicius Freitas
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Higino
Vinicius Rodrigues
Vinicius Rodrigues De Freitas
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vinicius Romano
Violeta Flowers
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Moura Do Carmo
Vitor Oliveira Nascimento
Vitor Zel Calderaro
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Chiba
Wagner Rodero Junior
Wallas Pereira Novo
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Pereira Da Silva
Wellington Poi
Welson Pereira Dos Santos
Welson Pereira Dos Santos
Werneck De Sá
Wesley Francisco Da Silva
Will
Wilson Do Monte Cerqueira Junior
Wilson Luis
Woney Andrade Nunes De Souza
Wying Yang
Yanes Tomaszewski De Souza
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Mateus Furtado
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Aaron Luercio
Abelardo Dantas Álvares
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Cleber Tume

Adriano De Souza Quast
Adriano Guido
Adriano José Teixeira
Adriano Nogueira
Adriano Peres Oliveira
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Alberto Pereira De Paiva Filho
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Azevedo
Alex Eustáquio Gontijo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexander Rodrigues Oliveira
Alexander Rodrigues Oliveira
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Rola
Alexandre Santos
Alexandre Sarmento
Alexandre Silva Dias
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Allan José Silva Pinto
Allan Vieira
Alonso Marinho Horta
Alysson Cunha
Alysson Silveira
Amanda Mattos Della Lucia
Amauri Silva Lima Filho
Ana Cristina Rodrigues
Anderson Cavalini
Andre Andrade
André Bessa
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Lima Dos Santos
André Luiz
André Martuscelli Do Amaral
Andre Ramos
André Roberto Felipe
André Soares
André Turtelli Poles
André Vazzios
Andre Veras Melo
Anesio Vargas Junior
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Armando Candido Bueno Neto
Armando Schiavon Dias
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Astirax
Auri Fernandes
Azrael Lima
Banzo Bruno
Basic Mountain Game Shop
Baztard Dezzanetti
Bernardo Stamato
Bianchi Nogueira Teixeira
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Carvalho De Paula
Bruno Cobbi Silva
Bruno Cury

Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Gomes Da Fonseca
Bruno Leão Pereira
Bruno Peres
Bruno Pozzi
Bruno Ruas Meirelles De Fraga
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Guerrero
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Calvin Semião
Camila Gamino da Costa
Camilo Torres
Camilo Torres
Carine Ribeiro
Carlo Marcelo Revoredo Da Silva
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos Laurentino
Cassio Lago Volpato
Castilho Sousa Oliveira
Cavaleiro Morto
Célio Júnior
Celso Giordano Tonetti
Cesar Haggstron
Cezar Martins
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Simões
Cleber Marques
Clênio Paulo Resende
Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante
Cristiano Cristo
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Dantas De Oliveira
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Figueroa
Daniel Nogueira
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Gonçalves Batista
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Sales Barbosa
Dante Souza E Souza
Davi De Abreu Costa
Davi Marcos
David De Andrade Nunes
David Fuller Brazil
David José Neves Baldi
David Sousa
Denis Carvalho
Denis Petri
Derek Moreira
Desertneo Legends
Diego Bonfiglio
Diego C. De Souza
Diego Figliero
Diego Lira
Diego Pereira
Dimitrius H. Alves
Diogo Couto Oliveira
Diogo Mathias
Diogo Souza Da Silva
Dmitri Gadelha

Doc Lagoon
Douglas Faquin Bueno
Douglas Pacheco
Dyego Freire
Eder Dzr Fialho
Edgar Cutar Junior
Edinho Gouvea
Edney "Interney" Souza
Edson Lemes Júnior
Edu Costa
Eduardo Augusto
Eduardo Bailo
Eduardo Da Silva Cardoso
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo Galvão Zolin
Eduardo José Reis
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Zimerer
Elbert Alexandre Sales
Elvis De Lima Pereira
Elvys Da Silva Benayon
Enzo Venturieri
Eric M. Souza
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Silveira De Pontes
Evelini Cruz Andrade
Fabiano Sampaio Sales
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fábio Henrique
Fábio Marques
Fábio Moraes
Fabio Roberto Leite De Souza
Fabrício David Delgado
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Asfora
Felipe Barreto
Felipe Bins Ely
Felipe Daguano
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Nunes Porto
Felipe Passos Silveira
Felipe Rizardi Tomas
Fellipe Denser
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando José Correia
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Fiori Zonta
Flavio Ferreira
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Menezes
Francisco Simões Porto
Francisco Villalva Neto
Fred França
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Lopes
Gabriel Lopes
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Nascimento Novaes
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rocha Bittencourt De Castro
Gabriel Santos Passos
Geraldo Abilio

Gian Felipe Duarte Reinoso
Gilberto Arthur
Gilberto Eiji Yoshida
Gilberto T M Bueno
Gilvan Gouvêa
Giovani Gomes
Giu D'Orazio
Giuliano Vieira Sant'Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gorgônio Bulhões
Gounford Thiago
Gregório Tkotz
Guilherme Albero
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Carneiro
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Rey
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Degering
Guto Santos
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Henrique Fabres
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Henry Christian Moreira
Herbert Aragão
Hugo Rebonato
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ian De Sousa
Ibrahim Cesar
Ibrahim Cesar
Icaro Cardoso Da Silva
Igor Andre
Igor Coura De Mendonça
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Pignaton
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Pivato De Gaspero Lotufo
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jaime Daniel Rodriguez Cancela
Jairo Matos Jr
Jairo Neto Araujo De Almeida
Jaiso Guilherme
Jaiso Guilherme
Jean Felsky
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Floyd Conz
Jefferson Frias
Jefferson Neves
Jefferson Ramos Ouvidor
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Antonio
João Claudio Pereira Da Costa
João Henrique
João Lucas Roriz
João Luiz Barros Teixeira
João Paulo Da Silva
João Paulo Magalhães
João Pedro Andrade
João Pedro Mol Da Costa
Joao Pereira

João Queiróz Gonçalves
João Renato Paulon
João Ricardo Bittencourt
João Rodolfo Paschoaletto Possani
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Herculano Da Costa Junior
Joaquim Silva
Joderlan Oliveira
Jonas Farias
Jorge Botelho
Jorge Caffé
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Emygdio
José Guilherme De Souza Silva
José Moreira Faria
José Renato Rodrigues Navikas
José Ribeiro Junior
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Juliano Azzi Dellamea
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kalahad Rpg
Karlane Fernandes Teixeira
Kayser Martins Feitosa
Keine Martins
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kisnney Almeida
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Sardim
Leandro Silva Cavalcanti
Leo Aguiar
Leon Cleveland
Leon Santos
Leonardo Falcão
Leonardo Freitas
Leonardo Mota
Leonardo Peixoto
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Ribeiro Dantas
Leonardo Valente
Lincoln Ribeiro
Lincoln Ruteski Dos Santos
Livia Andrade
Lobo Lancaster
Lourenço Vilar
Lucas Ámaral
Lucas B. Mattos
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Bogard
Lucas Fernandes
Lucas Ferraz
Lucas Fowl
Lucas Humberto
Lucas Pereira
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Ribeiro Franco
Lucas Santos Borba De Araujo
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucas Viana
Luciana Cruz Bianco
Luciana Silva
Luciano Campos Tardock
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luigi Doria

Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Benedito Aidar Gavioli
Luiz Castro
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Junior
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Tadeu De Oliveira Rosa
Luiz Tanure
Luke Salimene
Makissuel Melquiades Soares
Mamute Felipe De Lucca
Manoel Carlos Alves Dos Reis Junior
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Godoy
Marcello Bicalho
Marcello Duarte Crescencio
Marcelo Cardoso Figueiro
Marcelo Castro
Marcelo Cecconi Portes
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo T Tomita
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcus Andrade
Marcus Balla
Marcus Rocher
Marcus Vinicius
Marcus Vinicius De Souza Lima
Marcus Vinicius Lemos
Marina Ferreira De Oliveira
Mário Bastos
Mario Maclir
Marlon Eduardo Gonçalves
Marlos C. Machado
Mateus Winck
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Farina
Matheus Feron
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Ramos
Max Fischer
Mia Alexandra
Michael Lennon De Moura
Michel Reis Pedreira Muniz Tavares
Michell Lech
Mickhail Seraph
Mr.Frank
Murilo Melleiro
Natasha Jorge Freitas
Nathália Pinheiro Martins
Nathan Gurgel
Neidilson Soares Galvão
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Norberto Silva
Odmir Fortes
Pablo G Fernandes
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Maciel Campos
Patrick Maciel Campos
Paulo Guimarães
Paulo Halliwell
Paulo Henrique

Paulo Henrique Farias Dos Santos
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Teixeira
Paulo Victor Martins
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Lima
Pedro Machado
Pedro Maranhão Pinheiro Meireles
Pedro Panhoca Da Silva
Pedro R De Jesus
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Ramises Leopoldino De Mesquita Martins
Pedro Raphael Lopes Alencar
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Peregrino Wernek
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Elias
Pietro Vicari
Porfírio Ferreira De Queiroz
Possidônio Cunha
Rafa Juri Barbosa
Rafa Rossetti
Rafael Alves
Rafael Alves De Melo
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Cardoso
Rafael Costa
Rafael Duarte Collaço
Rafael Lohmann
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Pontes
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Sirotheau
Rafael Souza
Rafael Souza Oliveira
Rafael Tavares Ribeiro
Rafael Tota
Rafael Werneck
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Aguiar
Raphael Alves Moure
Raphael Araujo
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Menezes
Raphael Montero
Raul Dantas Mafaldo Rocha
Rauldouken O'Bedlam
Reginaldo Souza
Renan Alves Maronni
Renan Carvalho
Renan Da Annunciação
Renan Garcia
Renan Rodrigues Cação
Renato Bruno Faria De Oliveira
Renato Flores Lima
Renato Potz
Renato Valezin
Renê Sbrissa
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro

Ricardo Kuma
Ricardo Okabe
Ricardo Pontoglio
Ricardo T. Mendes
Roberto Chu
Roberto Wagner Lourenço Lima
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodney Mendonça Venâncio
Rodolfo Xavier
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Da Silva Santa Rita
Rodrigo Dani
Rodrigo De Salles
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Ferreira Prata
Rodrigo Fittipaldi
Rodrigo Henriques
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paneghine
Rodrigo Santos Da Silva
Roger Firak Zorzi
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Gonçalves Ribeiro
Romulo Jorge Martins
Romulo Jorge Martins
Rômulo Ribeiro
Rômulo Ribeiro
Ronaldo Filho
Roosevelt Suna
Ruan Pablo
Sadon França
Salvaterra Erra
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Shane Morgan Baraboskin Standen
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tadeu Elias Conrado
Talles Magalhães
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Társio Roberto Macedo
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thalles Rezende
Thamires Dos Santos Pereira
Theo Ribeiro De Barros
Theo Ribeiro De Barros
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Freitas
Thiago Henrique Guedes
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Massimino Suarez
Thiago Mello
Thiago Santos Dos Santos
Thiérri Parmigiani
Thomas A. De Souza
Tiago Carvalho Oaks
Tiago César Oliveira
Tiago Garcia
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos

Tiago Ribeiro
Tomaz Santa Rosa
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Uriel Maia
Vagner Abreu
Vandersson Carvalho
Vasco Sagramor
Vicente Aparecido Tavares
Vicente Gomes Pinto
Victor Castro De Sa
Victor Hugo Borges Saraiva
Victor Lagoas
Victor T Melo
Vinicios Neves
Vinicius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius Crespilho
Vinicius De Souza Leal
Vinicius França Basto
Vinicius França Basto
Vinicius Guthèil Schmitt
Vinicius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinicius Nery Cordeiro
Vinicius Obadowski
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinicius Vitoria
Vinicius Vitoria
Vinicius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Lucena
Viviane Pereira Silva
Vladimir Almeida
Wagner Gomes Dos Santos
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira
Wellington Vieira Ferreira
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
William Halter Batista
Willian Nunes
Yudi Ohara
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Martelozzo S. Godoy
Yuri Saiyé Da Rocha Miranda

O avanço da Tormenta

Uma coisa torna essa matéria bem curiosa: ela fala da história de *Tormenta*, dos lançamentos no decorrer do anos e dos avanços que o cenário teve, mas não foi escrita por nenhum dos criadores.

Além de curioso, é um motivo de satisfação pessoal para mim, por mais de um motivo. Um deles, mas não o menor, é que o autor do texto é o **Álvaro Feitas**. Ou Jamil, como a gente o conhece.

Você, fã novato — seja bem-vindo, aliás —talvez não o conheça, mas os veteranos já ouviram falar muito dele. Jamil foi um dos fundadores da primeira lista de discussão exclusivamente dedicada a *Tormenta*, numa época em que redes sociais eram um sonho (ou pesadelo) ainda muito distante. Jamil tinha uns quinze anos.

O tempo passou, a vida deu voltas, os cabelos caíram, um casal de filhos nasceu, a *Dragão Brasil* encerrou atividades, mas uma coisa não mudou na vida desse cara que já foi um moleque vestido de Sandro, correndo atrás da gente em busca de autográfo: o amor por *Tormenta*.

Os fãs do cenário, quando têm uma dúvida, perguntam para nós. Nós, quando temos uma dúvida sobre *Tormenta*, perguntamos para o Jamil.

Ter essa constante há tanto tempo e ver o Álvaro colaborando regularmente tanto nessa volta da *DB*, quanto no *Monster Chefe*, me deixa muito feliz. E orgulhoso também.

Despertar esse tipo de paixão por um trabalho é o tipo de coisa que nos move como criadores.

J.M. Trevisan

Dedicação

"Escreva sobre o que você conhece". Esta é uma dica comum para escritores, ainda que um tanto controversa.

Algumas pessoas entendem que isso quer dizer que você só pode escrever sobre fatos que vivenciou. Bem, se esse fosse o caso, não teríamos histórias sobre elfos, dragões ou quaisquer outros elementos fantásticos. Afinal, não creio que nenhum autor já tenha encontrado esses seres...

A dica fala, sim, sobre experiências vividas, mas não no sentido de fatos vivenciados, e sim no de emoções sentidas. Você quer escrever sobre um cavaleiro preparando-se para um duelo contra um dragão? OK. Você não precisa ser ou ter sido um cavaleiro (algo um tanto improvável...) nem ter enfrentado um dragão (algo *mais* improvável). Mas ajuda se você tiver passado por alguma situação parecida. Talvez uma preparação para uma prova especialmente difícil, como um vestibular ou concurso público? Pense nas noites não dormidas, nas vezes em que não saiu com os amigos ou não ligou o videogame para, em vez disso, se debruçar sobre os livros. A angústia, a ansiedade, a pressão... Que só aumentam conforme a data do duelo — quer dizer, da prova —, se aproxima. Agora você está começando a entender como o cavaleiro se sente. E pode escrever sobre isso.

Tendo treinado artes marciais por mais da metade da minha vida, passei por algumas situações como as de Kazumi, protagonista do conto *Dedicação* — embora, admito, não tão drásticas. Mas creio que tive um aprendizado similar ao dela: que conquistas exigem esforço. Nas artes marciais (e em outros esportes), o empenho é físico, literal — e, por isso, facilmente entendível. Mas todas as áreas exigem sacrifício. Todas as conquistas exigem *dedicação*.

No fim, o conto é sobre isso. Não sobre nenhum fato concreto. Não sobre golpes, posturas ou exercícios. Mas sobre um sentimento aprendido. O de que se você quer conquistar alguma coisa, precisa se dedicar a ela. Sem nunca desistir, por mais que as coisas pareçam difíceis. Sem nunca desistir — mesmo que a Tormenta caia sobre sua cabeça.

Guilherme Dei Svaldi